

SWIERT

KOMPUTEROWYCH



FILM



X-COM



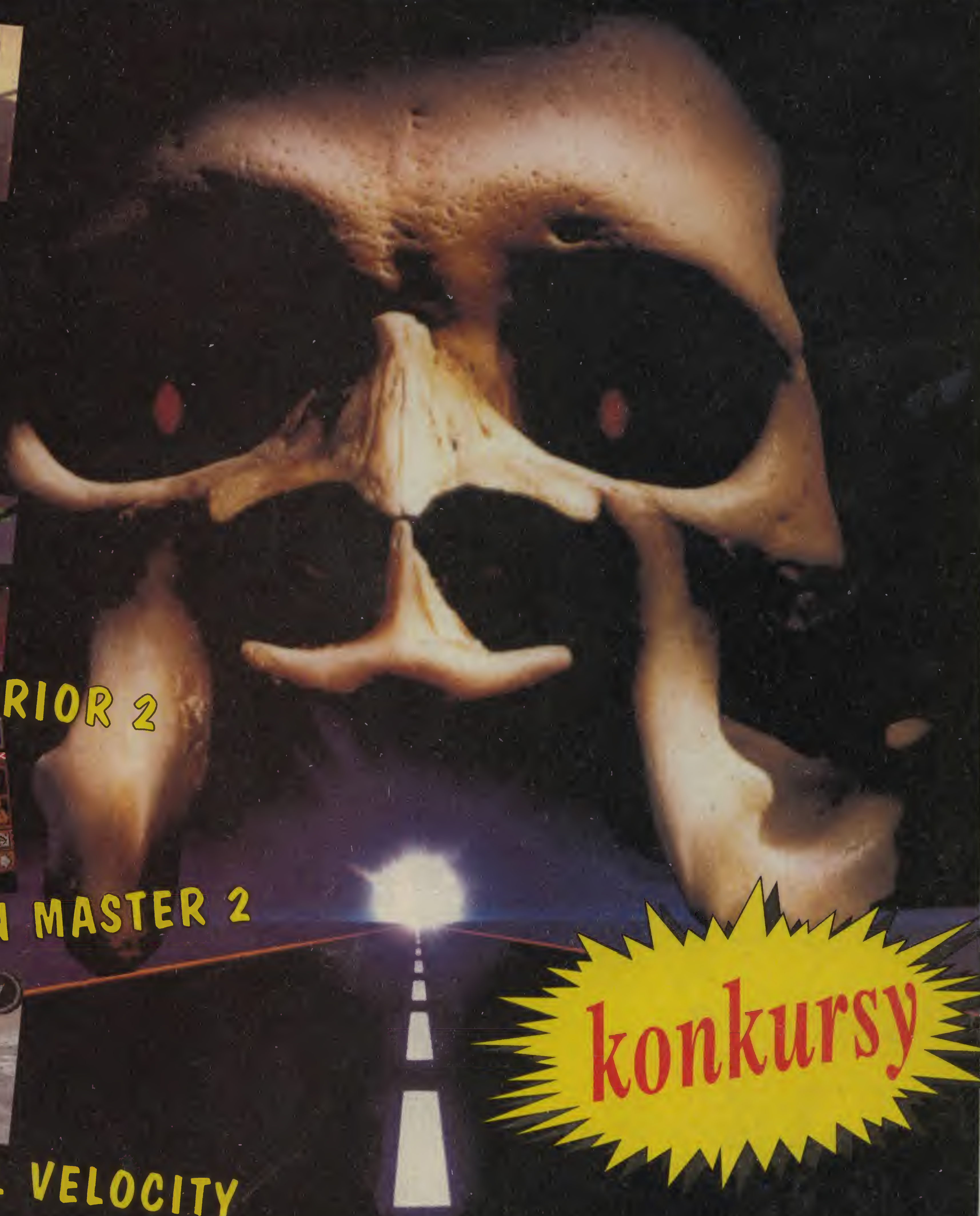
MECHWARRIOR 2



DUNGEON MASTER 2

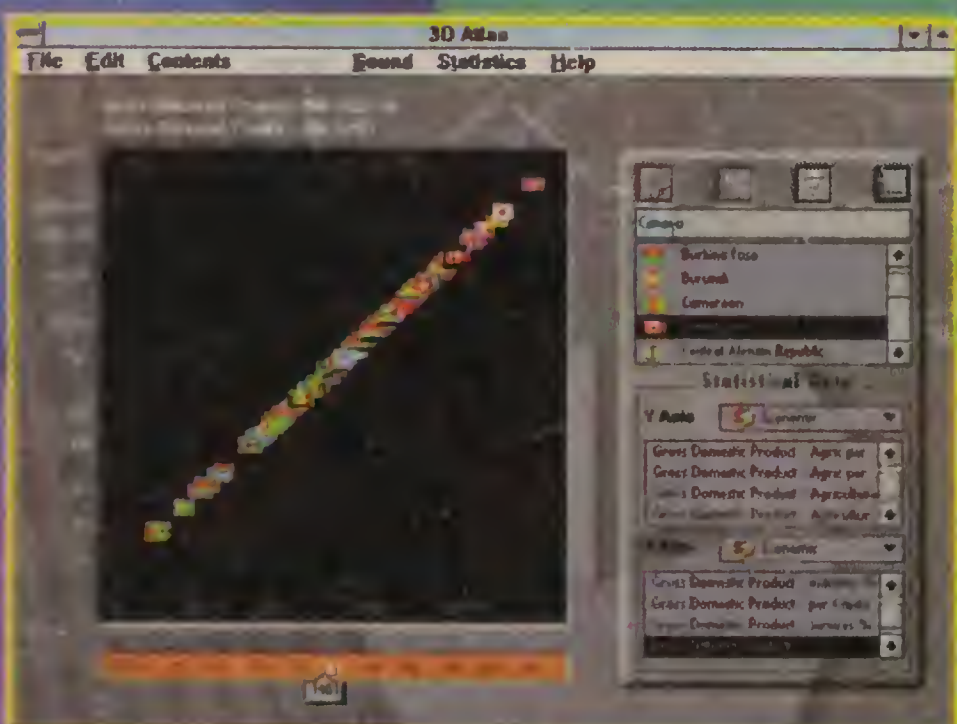


TERMINAL VELOCITY



konkursy

Odkrywaj ziemię na ekranie swojego komputera



- trzy trójwymiarowe, ruchome modele kuli ziemskiej
- tysiące ujęć satelitarnych
- wiele poziomów przybliżeń
- pełnoekranowa dokumentacja
- chronologiczna dokumentacja ewolucji Ziemi

- ❖ wędruj po 12-tu trójwymiarowych globach podziwiając krajobrazy z dziewięciu poziomów przybliżeń; od szczytu Mt. Everest po dno Rowu Aleuckiego
- ❖ informacje opracowane w oparciu o trzy różne schematy - mapy środowiskowej, politycznej i fizycznej
- ❖ bogate dane statystyczne każdego państwa
- ❖ migawki video dokumentujące niektóre procesy zachodzące na kuli ziemskiej; od rosnącego przegrzania po zagrożone gatunki
- ❖ "pocztówki" z wielu krajów, trójwymiarowe zdjęcia z całego świata wykonane podczas lotów oraz za pośrednictwem satelity

abc

oraz firma
ELECTRONIC ARTS®
prezentują:



International EMMA
Award Winner
1995
Best Information
and Reference Product

3D

MULTIMEDIA
CORPORATION

IBM™ PC CD ROM

ATLAS™

Wyłączny dystrybutor na terenie Rzeczypospolitej:

IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. 642 27 66



©1995 ABC/EA Home Software. Portions ©1994 Multimedia Corporation. The geographic data visualisation
©1994 University College London. All rights reserved by their respective parties.
3D ATLAS is a trademark of ABC/EA Home Software. IBM is a trademark of International Business Machine Corp.

ISSN 1230-8773

INDEX 320358

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 3.

Numer 9

REDAKTOR NACZELNY

Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ.

Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY

Krzysztof Wirszytło

SKŁAD KOMPUTEROWY

Karol Jagodziński

Grażyna Zubik

REDAKCJA

Tomasz Łoboda

Agnieszka Przybylska

Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA

Piotr Bilski

Tomasz Dominiak

Łukasz Dominiak

Szymon Grabowski

Tomasz Hałuszkiewicz

Tomasz Kokoszczyński

Dariusz Lewkowski

Arkadiusz Matczyński

Piotr Orcholski

Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:

ul. Świętojańska 2/7

85-077 Bydgoszcz

tel. 45-51-18, fax 22-64-03

DRUK:Zakłady Graficzne
w Bydgoszczy**DYREKTOR WYDAWNICTWA**

Andrzej Kentzer

WYDAWCA:

Wydawnictwo ALFIN sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7

85-077 Bydgoszcz

Konto:

Bank PKO S.A. Bydgoszcz

5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:

Krzysztof Wirszytło

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany treści i tytułu nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

SKŁAD NA KOMPUTERACH AMIGA.

CZEŚĆ!



Mam nadzieję, że po wakacyjnych szaleństwach czujecie się zdrowi i wypoczęci. Piszę "mam nadzieję", ponieważ znam kilku takich, którzy tak się nie czują. Jeśli nie wierzycie, zajrzycie do tekstu "Między nami, graczami".

W tym numerze czeka Was sporo nowości. Przede wszystkim, jak zapewne już zauważyliście, przygotowaliśmy nowe, a raczej prawie nowe, wzorce stron. Dzięki temu zabiegowi będziemy mogli zamieszczać więcej opisów i okraszać je większą ilością grafik - a o to chyba chodzi nam wszystkim. Poza tym zmieniliśmy także wygląd metki na bardziej odpowiadający charakterowi naszego czasopisma. Na Waszą prośbę rozbiliśmy także ocenę gry na trzy mierniki określające jakość grafiki, dźwięku i grywalności. Skala wahać się tu będzie od "0" do "9", przy czym czasem stosować chcemy także znak "!" oznaczający najwyższą z możliwych notę.

Jeśli chodzi o zawartość ŚGK, to tu także czeka Was sporo niespodzianek. Po pierwsze, zamiast "Plotek" i "Nowości", zamieściliśmy 9-stronicowy (!) wykaz gier, które zostały zaprezentowane na targach w Los Angeles. Po drugie, opublikowaliśmy arcyciekawy, przynajmniej moim zdaniem, artykuł o związkach przemysłów software'owego i filmowego, który autor "smażył" od kilku już miesięcy. W dodatku autor ten obiecuje nam kontynuowaniu tematu, z czego jesteśmy w redakcji bardzo ukontentowani. Po trzecie, przygotowaliśmy dla Was, jak zwykle, wiele opisów i recenzji gier nowych i nowszych, w tym dwie rewelacje miesiąca: "Dungeon Master 2" i "Terminal Velocity".

Nie zabrakło też miejsca na konkursy. Zasady jednego z nich już znacie, gdyż pojawiał się on wcześniej na łamach ŚGK, drugi jest czymś zupełnie nowym, ale to Was chyba nie odstraszy. Obydwie konkurencje będą rozpatrywane osobno, a nagród jest sporo - warto więc spróbować swoich sił. Nie zapomnijcie tylko dołączyć kuponu! Namawiam Was także do wzięcia udziału w konkursie "Hity - najlepsze z najlepszych". Wystarczy tylko wystać listę swoich faworytów we wszystkich sześciu kategoriach i to cała filozofia. Już w tym numerze przyznajemy pierwsze nagrody ufundowane przez OPTIMUS S.A., a to dopiero początek.

Na koniec chciałbym przypomnieć o jeszcze jednym konkursie, a mianowicie o konkursie na nazwę dla Nagrody Czytelników za GRĘ ROKU. Ostateczny termin nadsyłania propozycji upływa z dniem 1 listopada 1995 roku. Już teraz wysyłajcie także swoje głosy na polskie gry (tylko).

Milej lektury.

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

OD REDAKCJI



Dungeon Master 2

Dla miłośników gier labiryntowych, popularnie zwanych "dungeonami", jest to prawdziwa gratka, zaś dla fanów cyklu - rewelacja. Czy jednak gra spełnia nasze oczekiwania?

Już to gdzieś widziałem

To wyjątek na tej stronie, ale warto zareklamować ów artykuł. Jest to analiza związków między grami komputerowymi i kinem - tak od strony fabularnej, jak i technicznej. Super!



MechWarriors 2

Jeśli lubisz roboty, a zwłaszcza roboty walczące, oto coś dla specjalnie Ciebie. Doskonała grafika i jeszcze lepsza grywalność gwarantują Ci kilka godzin dobrej rozrywki. Niestety, tylko na PC.

Terminal Velocity

Ledwie co człowiek nacieszył się *Descentem*, a tu już kolejny hit tego typu. Zaskoczenie grą jest tym większe, że w większości poruszasz się w... otwartej przestrzeni! Czy jest coś, o czym jeszcze marzyłeś?



X-COM

Niedawno zamieszczaliśmy recenzję na temat tej gry; dzisiaj czas na kilka porad i analiz. Mamy nadzieję, że ten suplement pomoże Ci po raz kolejny rozprawić się z obcym najeźdźcą.



TRYBUNA

C.A.F. 95	57
Hity	59
Już to gdzieś widziałem	61
Kantyna	64
Listy	3
Miedzy nami, graczami	60
Optymalnie multimedialnie	56
S.O.S.	68
Tawerna	66
Triki	70



ZAPOWIEDZI

Nowości z targów Electronic Entertainment Expo

4

Prezentowane firmy:

7th Level	Microprose
Acclaim	Mindscape/SSI
Accolade	Mission Studios
Activision	New World Comp.
American Laser Games	Novell
Berkley Systems	Ocean
Bethesda Softworks	Origin
Blizzard	Papyrus
Broderbund	Philips Inter. Media
Bullfrog	Psygnosis
Byron Preiss Multi.	QQP
Capstone	Readysoft
Digital Pictures	Sanctuary Woods
Disney Interactive	Scavenger
Electronic Arts	Sega
Fox Interactive	Simon&Schuster
Gametek	Sir-Tech/Attic
GTE Interactive Media	Sony Imagesoft
GT Interactive Soft.	Take 2
IBM Multimedia	The Logic Factory
Interplay	Time Warner Inter.
Koei	Trimark Interactive
Legend Ent.	Viacom
Lucasarts Ent.	Virgin Interactive
Magnet Interactive	Warner Interactive
Microsoft	



OPISY

1830	18
Brett Hull Hockey	21
Command Adv. - Starship	24
Darkwolf	28
Detroit	26
Dungeon Master 2	22
Fantris	14
Flight of the Amazon Queen	41
Inherit the Earth - rozw.	48
Invincible Fighter	30
Ironseed	32
Liga Polska Manager	15
Master Blaster 1 & 2	36
MechWarrior 2	34
Rebel Assault 2	13
Shadowforce	46
Taekwondo Master	14
Terminal Velocity	16
X-COM - suplement	50



LISTY * LISTY * LISTY * LISTY * LISTY

Zaczynamy z "grubej rury". Listu z tak dziwną propozycją jeszcze nigdy nie otrzymaliśmy, ale jedno jest pewne - to wszystko nie żart, tylko absolutnie poważna sprawa. Zresztą, zobaczcie sami.

Szanowni Państwo!

Aktualnie zajmuję się stworzeniem pierwszego na świecie komputerowego katalogu ludzkich twarzy, dlatego chciałbym zgromadzić jak największą ilość zdjęć. W związku z powyższym zwracam się do Państwa, bez względu na wiek i płeć, z prośbą o przysyłanie fotografii swoich twarzy, twarzy przyjaciół i rodziny. Format obojętny.

Osoby przysyłające zdjęcia proszę o podawanie swojego adresu, a na kopercie - zamieszczenie dopisku "Komputerowy Katalog Twarzy".

Wojciech Kujatt
ul. Benisławskiego 21B/8
81-173 Gdynia

Wojtku, jak widzisz, wydrukowałem Twoje ogłoszenie. Mam nadzieję, że dzięki niemu uda Ci się skompletować odpowiednią ilość fotografii i stworzyć wymarzony katalog. Mojego zdjęcia Ci nie posyłam, bo wystarczy, żebyś wyciął je ze strony, gdzie jest wstępniak. Jedną buźkę już masz. Kto następny? Chyba warto wejść do "historii niezwykłych pomysłów", choćby i kuchennymi drzwiami.

Acha, Wojtku, gdybyś już skompletował jakąś solidną porcję zdjęć i stworzył małe co nieco, to daj znać. Fragment Twojej pracy chcielibyśmy opublikować na łamach ŚGK?

List ten piszę w sprawie polskiej gry pt.: "Liga Polska". W ostatnim numerze ŚGK zamieściliście jej opis, z którego wynika, że istnieje tylko wersja na PC. Tymczasem kilka stron dalej znajduje się oferta firmy L.K. Avalon, w której ta sama gra przeznaczona jest dla użytkowników AMIGI. Która z tych informacji jest prawdziwa?

Gargamelek
Ożarów Maz.

Obydwie informacje są prawdziwe. Dokładniej mówiąc, są to po prostu dwie różne gry. "Liga Polska Manager '95" firmy Mark-Soft przeznaczona jest wyłącznie na PC, zaś "Liga Polska Manager" firmy L.K. Avalon - wyłącznie na AMIGĘ. Ot, i po kłopotcie.

W numerze 8/95 zetknąłem się z recenzją gry "Time Keepers".

W metryce napisane było "w przygotowaniu", a ja tę grę posiadam już od miesiąca (oczywiście wersję piracką). Chciałbym, żebyście mieli bardziej uaktualizowane wiadomości. (...)

Mam również zastrzeżenia do opisu wspomnianej już gry "Time Keepers" oraz do "Campaign 2". Według mnie są to tylko recenzje. Na bzdurny (przepraszam) opis do "TK" straciliście stronę, a na "C2" - pół. Proszę tylko spojrzeć na opis "Pinball Manii". Każdy stół na osobnej kartce. Gdybyście, na przykład, stracili jeszcze jedną stronę na opis funkcji "TK", to chyba nic by się nie stało. Sądzę, że powinniście być bardziej samokrytyczni.

nazwisko i adres
znane redakcji

Jest to ten rodzaj listów, który zazwyczaj doprowadza mnie (i nie tylko mnie) do szału. Zero obiektywizmu, zero rozsądku, zero treści. I jak tu nie rwać włosów z głowy?

Drogi Czytelniku, Twój apel nami wstrząsnął. Już za miesiąc zaczniemy drukować ŚGK specjalnie pod Twoje gusta. Przede wszystkim zrezygnujemy z okładki, wstępniaka, spisu treści i w ogóle wszystkiego, bo szkoda przecież na to miejsca. Zamiast tego zaczniemy drukować bite 250 stron instrukcji do piratów plus dziesięć stron nowinek z giełdy. A wszystko to, uwaga, do góry nogami! Pozostaje tylko pytanie, kto będzie za to "siedział"? Może znasz jakieś rozsądne rozwiązanie? Czekamy na odpowiedź. Buzi.

A tak na serio - kochani, nie piszcie do nas tego typu listów. I bez nich mamy zaszargane nerwy.

(...) ten turniej w "Mortal Kombat" musiał mieć faktycznie mały rozgłos. Mieszkam około 80 km od Bydgoszczy i żałuję, że o nim nie słyszałem. Mam nadzieję, że przed następnym dacie jakieś ogłoszenie.

Paweł Żuchowski
Cekcyn

No cóż, tak wyszło. Po pierwsze, byliśmy tylko jednym ze sponsorów turnieju, po drugie, organizatorzy dostatecznie nie zgrali z nami terminu, zaś po trzecie, z założenia miała to być impreza o ograniczonej skali. Mam nadzieję, że o następnych tego typu spotkaniach dowiemy się na czas i że zdążymy powiadomić o nich naszych Czytelników.

Od niedawna jestem posiadaczem komputera IBM PC 386DX, który posiada tylko 2 MB RAM. Bardzo interesują mnie gry typu "Mortal Kombat" czy "Street Fighter" czyli pospolite bijatyki. Niestety, nie jestem jeszcze zorientowany w grach o tej tematyce. Byłbym niezmiernie zobowiązany, gdybyście podali kilka tytułów z Waszego SKLEPU odpowiednich do mojego komputera.

Habol
Tarnowskie Góry

Z reguły na prośby takie nie odpowiadam, gdyż świadczą one o lenistwie autora (wystarczy przecież sięgnąć do starych numerów ŚGK i wybrać coś samemu), niemniej tym razem zrobię wyjątek i spróbuję Ci pomóc, Haboru.

Do odpalenia ostatnio wydanych gier, jak "Mortal Kombat 2" czy "Warriors", wymagane jest minimum 4 MB RAM i jeśli zamierzasz grać "na poważnie", chyba będziesz musiał dokupić te 2 MB RAM. Na razie do wyboru masz całą gamę gier starszych, jak "Dangerous Street", "One Must Fall",

obie części "Street Fighter" (wszystkie dostępne są w naszym SKLEPIE). Poza tym doradzałbym Ci, abyś nie zamykał się tylko w kręgu bijatyk i popróbowował innych dziedzin. Kiedy zdecydujesz się na ten krok, sięgnij po "Eye of the Beholder" cz. 1 (rolplej; czasem u nas bywa), "Colonization" (strategia; polska wersja), "Subwar 2050" (symulacja; polska wersja), "Christmas Lemmings 94/95" (logiczna; może też być inna część "Lemmings"), "Frontier" (krzyżówka kosmicznej symulacji ze strategią). Gry te, oczywiście, nie są łatwe, ale też nie tak trudne, abyś nie dał sobie rady. Powodzenia, jak to się mówi, na nowej drodze życia!

Na koniec mam do naszych korespondentów ogromną prośbę. Piszcie swoje listy nie tylko czytelnie, ale także składnie. Precyzujcie swoje pytania i problemy, bo czasem nie można się połapać, o co Wam właściwie chodzi.

To wszystko. Do zobaczenia za miesiąc.

P.P.

SUPER-EXTRA
GRY
KOMPUTERY
I KONSOLE

NAJTAŃSZE NAJWIĘKSZY WYBÓR

komputery
konsole
SX-1
kable
osłony
myszki
pamięci
skanery
cd-romy
dykietki
monitory
akcesoria
multimedia
twarde dyski
części do PC
filtry na monitory
toner do kserokopiarek
dyski magneto-optyczne
CDR, krtty joysticki, kasety do streamerów i DAT, papier komp.
taśmy, atramenty i tonery do wszystkich drukarek i maszyn.

GRY

chcesz zarabiać sprzedając gry ?

**NAJTAŃSZY
NAJWIĘKSZY
WYBÓR**

NAPISZ DO NAS

GRY

jesteś koderem lub grafikiem ?

adres: Sosnowiec ul. Zwycięstwa 8a/14
adres koresp.:
P.O. Box 1
41-206
Sosnowiec 6
bank:
632823-25957-136
GBG SA O/Sosnowiec



ZAPOWIEDZI

Co roku producenci komputerowi spotykają się na różnego rodzaju targach, pokazach, wystawach itp. Służą one nie tylko prezentacji ich najnowszych gotowych wyrobów, ale także i tych znajdujących się dopiero w przygotowaniu. Oprócz tego każde takie spotkanie jest doskonałą okazją do wymiany jakże cennych w tej branży doświadczeń. Poniżej przedstawiam kilkadziesiąt najciekawszych, moim zdaniem, propozycji na nadchodzące miesiące, które zostały przedstawione na zupełnie nowych targach ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO w Los Angeles.

7th LEVEL

Firma postanowiła zaskoczyć zwiedzających, dlatego też na ich stoisku spotkać było można legendarnego producenta i muzyka Quincy Jonesa. Powód jest prosty - Quincy i 7th Level wspólnie pracują razem nad interakcyjną podróżą przez... muzyczną historię Stanów Zjednoczonych.



BATTLE BEAST

Poza tym 7th Level zaprezentowała prawie gotową wersję **BATTLE BEAST** - świetną bijatykę o grafice jak z filmów animowanych i humorystycznych animacjach.



ARCADE AMERICAN

Na targach zobaczyć było można również **ARCADE AMERICA** czyli podróż przez USA - program utrzymany w charakterystycznym dla 7th Level stylu filmu animowanego. Zadaniem gracza jest pokonanie (skończenie) wszystkich gier zręcznościowych w poszczególnych stanach, by

wylądować ostatecznie na legendarnym koncercie w Woodstock. Gra, lub raczej program, powinien ukazać się w sklepach we wrześniu.

ACCLAIM



BATMAN FOREVER

Najbardziej znany nietoperz w historii filmu to bez wątpienia Batman. Postać ta to również bohater wielu gier komputerowych, w tym także najnowszego produktu firmy Acclaim pt. **BATMAN FOREVER**. Charakterystyczną cechą tej zręcznościówki jest fakt, że wszystkie postacie zostały na potrzeby gry zdigitalizowane. Program powinien ukazać się pod koniec roku i jak zapowiadają producenci, zawierać będzie dodatkowo opcje gry na dwóch graczy.

Acclaim wykorzystała również inny znany film i przygotowała grę **JUDGE DREDD**. Jest to również gra zręcznościowa, jednak w rolę Sylvestra Stallone wcielić się będziemy mogli dopiero na gwiazdkę.

Płynne przejścia, poruszanie się, realistyczna grafika i liczne dodatkowe opcje mają charakteryzować kolejny produkt firmy - **FRANK THOMAS "BIG HURT" BASEBALL**. Dzięki najnowszemu wynalazkom technicznym, takim jak Motion Capturing i wielu licznym tekstuom gracz Major League wyglądać będzie jak żywi. Gra ukaże się najprawdopodobniej w grudniu 1995 roku. Podobnie wyglądać ma gra **NFL QUARTERBACK CLUB '96** czyli najnowsza symulacja amerykańskiego footballu.

Każdy gracz interesujący się od czasu do czasu Wreslingiem zna na pewno takie postacie, jak Undertaker, Diesel czy Lex Luger. Dla nich też przygotowywana jest gra **WWF RAW**, która podobno ma pobić wszystkie znajdujące się dotychczas symulacje tego rodzaju sportu.

Poza tym firma zapowiada,

że pod koniec roku ukazać się ma produkcja znana już z konsol. W wersji na PC gra ta nazywać się będzie **NBA JAM TOURNAMENT EDITION** i zawierać ma wszystkie zalety wersji z konsoli.

ACCOLADE

W sierpniu ukaże się **SUPER BUBSY**, gra zręcznościowo-platformowa, jedna z pierwszych napisanych specjalnie dla systemu Windows 95. Główny bohater będzie miał za zadanie uratować Ziemię przed Obcymi. Według zapewnienia autorów, gra będzie chodzić 60 klatek na sekundę czyli tak, jak pracują gry wideo.

STAR CONTROL 3, w porównaniu z poprzednikiem, oferować będzie niewiele nowego, oprócz nieco ulepszonej grafiki. Wydanie gry zaplanowane jest na październik.

Następną zapowiadaną nowością jest **JACK NICKLAUS: LIVE AT MUIRFIELD VILLAGE**. Cała oryginalna trasa, którą zaprojektował sam J. Nicklaus, została dokładnie sfotografowana, zdigitalizowana i "naklejona" na wygenerowaną przez komputer siatkę. Wszystko to po to, by jak najlepiej oddać rzeczywistość. Poza tym na wiosnę '96 Accolade zapowiada specjalny edytor tras, bardzo prosty w obsłudze, który pracować będzie tylko w środowisku Windows.

ACTIVISION



MECH WARRIOR 2

MECH WARRIOR 2, który właśnie ukazał się na rynku, będzie najprawdopodobniej ostatnim programem dla MS DOS wydanym przez Activision. Wszystkie kolejne pracować mają z wykorzystaniem systemu Windows 3.1 bądź też Windows 95. Będą to m.in. **ATARI 2600 ACTION PACK VOLUME 2** z 15 modułami na Atari z wczesnych lat osiemdziesiątych, jak również dłu-



PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

go zapowiadane przeniesienie dawnego przeboju, Pitfall, który teraz nosić będzie nazwę **PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE**. Obie wersje demo pracujące pod Windows 95 przekonują szybkością i płynnością animacji.

Oprócz tego firma zamierza wydać grę pod tytułem **PAPARAZZI**, w której przemieniamy się w hollywoodzkiego fotografa. Jego zadaniem jest robienie jak najbardziej skandalizujących zdjęć największym gwiazdom i ich późniejsza sprzedaż.



PAPARAZZI

Na koniec roku zapowiadane są: **SANTA FE MYSTERIES**, gra dla wszystkich miłośników dobrego kryminału; **HOCKEY-DROME**, niezwykle brutalny hokej przyszłości i **THE GREAT GAME**, walka wywiadów KGB i CIA. Wszystkie gry pracować będą pod Windows 95.

Kontynuacja gry **PLANETFALL** przesunięta została na rok 1996.

AMERICAN LASER GAMES

Pod koniec sierpnia zapowiadane jest wypuszczenie urządzenia - rewolweru, dzięki któremu komputer zamieni się w prawdziwą strzelnicę. Do monitora strzelać będzie można w takich m.in. grach, jak **CRIME PATROL** czy **SPACE PIRATES**. Również w tym czasie powinny ukazać się dwie zręcznościówki **THE LAST BOUNTY HUNTER** i **FAST DRAW SHADOWN**.



BERKLEY SYSTEMS

Firma ta znana była wcześniej z produkcji niestandardowych wygaszaczy ekranu. Teraz będziemy mogli zobaczyć jej najnowsze produkty - gry.

TRIAZZLE to puzzle z klockami w kształcie trójkątów. Każdy z boków przedstawia połowę zwierzęcia. Zadaniem gracza będzie takie ułożenie wszystkich elementów, by zwierzęta pasowały do siebie. Aby uatrakcyjnić nieco grę, komputer za każdym razem tak generuje obrazki, że nie ma możliwości nauczenia się ich na pamięć. Ciekawostką jest fakt, że część wpływów z gry przeznaczona ma być na pomoc organizacjom chroniącym przyrodę.

BETHESDA SOFTWARES

Aż do września poczekać musimy, by w sklepach pojawiła się długo wyczekiwana gra **EDLER SCROLLS: DAGGERFALL**. W ostatnich miesiącach trwały tak intensywne prace nad programem, że ostatecznie przypominać on będzie mieszaninę platformówki oraz gier Elite i Populousa. Gracz będzie mógł zarabiać pieniądze na handlu i różnych misjach, rozwijać roleplay'owe zdolności itd. Ostatecznie gra zapowiada się dosyć ciekawie i tylko główny wątek wydaje się być nieco otrząskany - znowu ktoś musi uratować świat.



TERMINATOR: FUTURE SHOCK

Zupełnie inaczej wyglądać ma kolejna nowość firmy pt. **TERMINATOR: FUTURE SHOCK**. Zastosowano w nim najnowszą technikę graficzną 3D zwaną "Xngine". Gra, której akcja rozgrywa się wśród ruin Los Angeles, przypomina kinowy pierwowzór. Również i na ekranie naszego monitora walczyć będziemy z superinteligentnym systemem komputerowym SkyNet, armiami robotów, cyborgów itp. Z tego, co zaprezentowali autorzy, wnioskować można, że gra łączyć ma w sobie najlepsze elementy Doom i Descenta. Czy taka kombinacja przyniesie pożądany efekt, przekonamy się dopiero po wejściu gry, tj. w grudniu.



THE 10th PLANET

Przy użyciu tej samej techniki powstał również **THE 10th PLANET**, wspólny projekt Bethesda i Centropolis. Akcja gry rozgrywać się będzie wokół dziesiątej, dotychczas nieodkrytej planety układu słonecznego. Gra ukaże się pod koniec roku.



PBA BOWLING

W tym samym czasie na rynek trafić mają nowe wyścigi samochodowe **X-CAR** oraz powstała we współpracy z amerykańską Professional Bowling Association gra **PBA BOWLING** czyli symulacja niezwykle popularnych w USA kręgla.

BLIZZARD

Po sukcesie, jakim była niewątpliwie gra Warcraft: Orc & Humans, w Blizzard trwają intensywne prace nad kolejną częścią tej skądinąd świetnej gry strategicznej. Ukaże się ona pod tytułem **WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS**. Historia gry jest bardzo prosta. Po tym, jak ludzie uciekli przed Orkami za morze, ci ostatni wybudowali potężną flotę i udali się w pościg. Program pracować ma w rozdzielczości SVGA i posiadać możliwość gry w sieci. Termin ukazania się - święta Bożego Narodzenia.

W tym samym czasie ukaże się ma również kontynuacja macintoshowskiej gry Pax Imperia. W **PAX IMPERIA 2** stajemy się galaktycznym władcą, który musi borykać się z problemami rozwoju i ekspansji własnego narodu. Dzięki możliwości grania w sieci, w podboju kosmosu będzie mogło brać równocześnie do 16 graczy.

Trochę dłużej przyjdzie poczekać na **DIABLO**, rolplejową grę przenoszącą nas w czasy średniowiecza. Do pokonania będzie nie tylko ogromny labirynt, lecz rów-

nież całe dziesiątki demonów. Gra będzie obsługiwać rozdzielczość SVGA, dawać możliwość gry w sieci i co najważniejsze, posiadać generator losowy pozwalający na budowę poziomów labiryntu praktycznie od nowa.

Dopiero na zimę '96 roku ukazać się ma **SHATTERED NATIONS**, gra strategiczna, w której zagospodarować będziemy musieli zniszczoną w czasie wojen Ziemię oraz zbudować i rozwinąć własną cywilizację.

BRODERBUND



IN THE FIRST DEGREE

IN THE FIRST DEGREE to najprawdziwsza symulacja procesu sądowego, w której przeistaczamy się w oskarżyciela. W grze szczególnie duży nacisk położony został na interaktywność i różnorodność linii działania, dlatego też w grze nie będzie końcowego (jednoznacznego) wyniku typu sukces-porażka, a cała gama różnorodnych wyroków - od niewinny, poprzez skazany na 10 lat, aż do "Murder in the First Degree" (czyli morderstwo pierwszego stopnia), który dla oskarżonego kończy się nieodwołalnie karą śmierci. Poza tym, jak to w życiu często bywa, na każdą sprawę, a dokładniej rzecz biorąc, wyrok, ogromny wpływ mają nie tylko świadkowie i dowody, lecz również media i opinia publiczna. Gra powinna ukazać się na 2 kompaktach pod koniec września.

Na koniec roku zapowiadane jest również ukazanie się **MYST 2**. Niestety, produkcja tej gry okryta jest tak ścisłą tajemnicą, że na razie nie można o niej nic ciekawego powiedzieć.

BULLFROG

Do nowości zapowiadanych przez Bullfrog należą w pierwszej kolejności: **MAGIC CARPET 2**, **DUNGEON KEEPER**, **GENE WARS**, **CREATION** i **THEME HOSPITAL**. Oprócz tego gra pod dotychczas planowanym tytułem M.I.S.T. ukaże się na rynku jako **THE INDESTRUCTIBLES**.



HIGH OCTANE

Kolejną nowością zapowiedaną przez firmę jest **HIGH OCTANE** - świetna gra zręcznościowa, różniąca się trochę od standardowych produktów Bullfroga. Charakteryzować ją będą m.in. moduł sieciowy, 8 różnorodnych tras, płynna trójwymiarowa grafika i to "coś", czego brakuje wielu innym wyścigom.

BYRON PREISS MULTIMEDIA

Ta amerykańska firma znana jest przede wszystkim z produkcji skanerów i multimedii. Dotychczas występowała ona na rynku gier tylko jako pomysłodawca (m.in. The Ultimate Robot czy Frank Lloyd Wright.), korzystając potem z szyldu Microsoftu. W przyszłości firma zamierza wydawać programy również pod własną nazwą. W przygotowaniu są trzy wykorzystujące napęd CD-ROM programy.

ROBOT CITY bazuje na powieściach znanego pisarza SF, Issaka Asimova. Zostaniemy tu wpłątani w dziwny mord, będąc na dodatek jedynym podejrzanym. Kolejną propozycją jest gra oparta na znanym w Japonii filmie SF o tym samym tytule - **ZERAM: THE ULTIMATE ALIEN**. Ostatnią propozycją jest również gra oparta na filmie - **WESTWORLD** - Michaela Crichtona, w której oszalałe roboty mordują gości futurystycznego Disneylandu.

Wszystkie tytuły powinny znaleźć się w katalogach sprzedaży najpóźniej w grudniu 1995 roku.

CAPSTONE

TEKWAR to tytuł najnowszej gry "doomopodobnej", w której będziemy musieli zmierzyć



TEKWAR



się z kilkoma pozbawionymi skrupułów bonzami narkotykowych karteli. W grze może równocześnie brać udział 16 graczy, a całość pracować będzie w standardowej rozdzielczości VGA, jak również podwyższonej SVGA.

Inna propozycja firmy, **WITCHAVEN**, także zaprojektowana została w 3D. Jej akcja rozgrywać się będzie w świecie fantasy. Tutaj również przewidziano możliwość gry w sieci przez 16 graczy maksymalnie.



CHRONOMASTER

CHRONOMASTER to nowa gra zręcznościowo-przygodowa umiejscowiona w scenerii SF, w której pomóc będziemy musieli (który to już raz) zagrożonej ludzkości. Renderowana grafika SVGA i fabuła stworzony przez Rogera Zelaznego, znanego autora SF (*już nieżyjącego - przyp. red.*), to tylko niektóre zalety gry - podkreślają autorzy.

Kolejnym programem jest **TRUMP CASTLE 3** czyli gra adresowana do wszystkich fanów "bezpiecznego hazardu", o ile o takim może być w ogóle mowa. Symulator kasyna, bo tak chyba najkrócej określić można ten program, oferuje wszystkie znane gry od Blackjacka, poprzez Baccarat, aż do czterech różnych wariantów Pokera.

Bardzo podobnym programem, jeśli chodzi o tematykę, jest **CASINO**, gdzie przy pomocy modemu może grać równocześnie do 12 osób. Kto preferuje inne, znane głównie w USA rodzaje gier karcianych, powinien uzbroić się w cierpliwość i poczekać do listopada. Wtedy to właśnie ukaże się gra pod tytułem **ANYONE FOR CARDS?**

Oprócz tego firma zapowiedziała wypuszczenie na rynek nowego programu brydżowego pt. **BRIDGEMASTER CHAMPIONSHIP EDITION** oraz gry **ULTIMATE BACKGAMMONN**, w które to będzie można grać również przez modem.

DIGITAL PICTURES

Oferta tej niezbyt znanej firmy software'owej zwiększa się z roku na rok. Tym razem w przygotowaniu znajdują się takie ty-

tuły, jak: **MAXIMUM SURGE** - gra zręcznościowa w scenerii SF z Waterem Koenigem i Yasmine Baywath Bleeth w rolach głównych; **QUARTERBACK ATTACH WITH MIKE DITTKA**; **CORPSE KILLER** - zręcznościówka z Zombie; **SUPREME WARRIOR** - gra karciana.

Bogatą ofertę uzupełniają **NIGHT TRAP** (*ukazała się przed ponad rokiem na SEGA - przyp. red.*), **DOUBLE SWITH** i **PRICE FIGHTER** - wszystkie w wersji dla Windows 95. Co do **NIGHT TRAP**, to sprawa ciągle jeszcze nie jest wyjaśniona, gdyż poprzednia wersja (SEGA) przepełniona przemocą wywołała w USA prawdziwą burzę. Jeśli się ukaże, sukces będzie murowany, nic bowiem nie robi takiej reklamy, jak otoczka skandalu. A poza tym wiadomo, że zakazany owoc najlepiej smakuje.

DISNEY INTERACTIVE

U Disneya projekty na najbliższą przyszłość przebiegają dwutorowo. Z jednej strony tworzy się odpowiedniki najbardziej kasowych filmów wytwórni, do których zaliczyć można **PACAHONTAS** i **TOY STORY** (ukazują się tylko w wersji na video konsole), zaś z drugiej - firma poważnie zajmuje się VR, czego przykładem może być symulator latającego dywanu, jednej z największych atrakcji Disneylandu na Florydzie. Domowa wersja tej ostatniej gry, chodząca na zwykłych PC, nie będzie miała efektu trójwymiarowości.

ELECTRONIC ARTS

Trwają intensywne prace nad kolejnymi odcinkami sportowej serii EA. Będą to **FIFA SOCCER '96** i **NHL HOCKEY '96**. Jako trzeci ukaże się **PGA TOUR GOLF '96**, który wprawdzie został udoskonalony w porównaniu z wersją '95, jednak zmiany nie są tak radykalne, jak w przypadku dwóch poprzednich gier. Dla **PGA TOUR GOLF '96** przygotowane zostały dodatkowo 3 nowe trasy (na CD-ROM). Innowacją jest również opcja Target



PSYCHO DETECTIVE

Arc umożliwiającą pokazanie toru piłki jeszcze przed jej uderzeniem. Oprócz tego możliwe jest obejrzenie każdego uderzenia z perspektywy lecącej piłki.

Kolejną nowością jest zapowiadany film-gra pt. **PSYCHO DETECTIVE**. W grze przejmujemy rolę młodego mężczyzny, posiadającego nadprzyrodzone zdolności, który przypadkowo zostaje wplątany w morderstwo. Autorzy duży nacisk położyli na interaktywność gry, dlatego też gracz stale ma możliwość ingerencji w rozwój akcji. Poza tym istnieje możliwość (dzięki telepatii) przeniesienia się w skórę innej postaci i obejrzenie np. tej samej sceny z innej perspektywy.



CROSSFIRE

Electronic Arts razem z francuskim Delphine Software pracuje także nad **CROSSFIRE**, kontynuacją gry Flashback. Po 50 latach głębokiego snu (uśpienia) główny bohater Conrad budzi się i stwierdza, że Obcy, których zniszczył w pierwszej części (tak mu się przynajmniej wydawało), opanowali w międzyczasie całą Ziemię. Jedynym ratunkiem dla ukochanej planety jest przedostanie się do kwatery głównej złego Morpha i jego likwidacja. W porównaniu z poprzednikiem do nowości zaliczyć należy perspektywę 3D (*jak w Alone in the Dark - przyp. red.*) oraz znacznie bardziej rozbudowana akcja.



THE NEED FOR SPEED

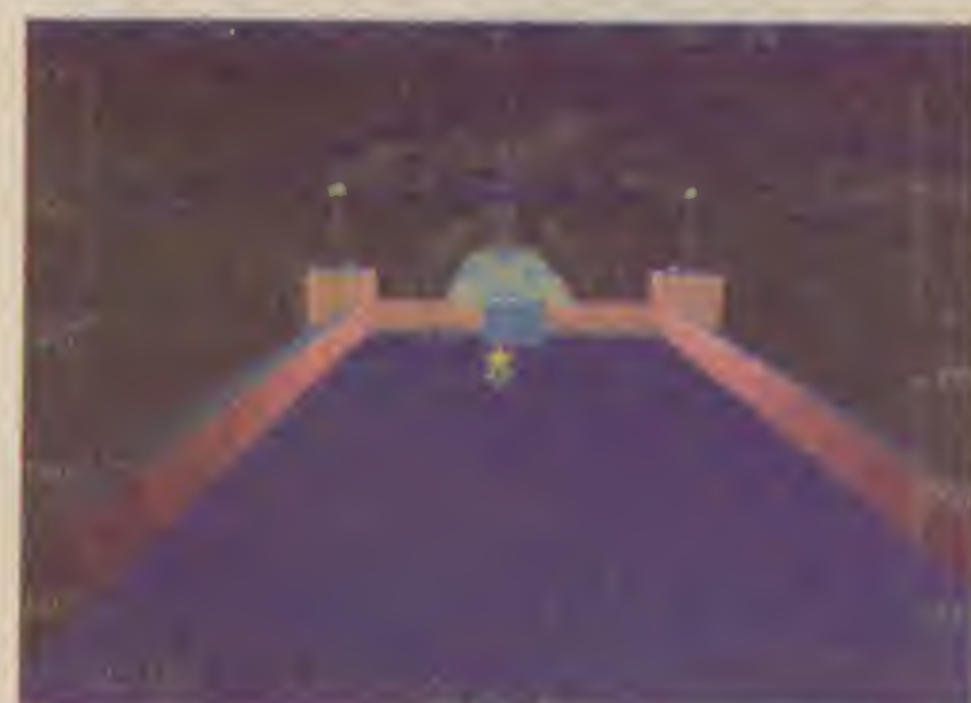
Ostatnią zapowiedzią Electronic Arts jest **THE NEED FOR SPEED** (*gra przeniesiona z 3DO - przyp. red.*) czyli superwyścigi samochodowe. Mimo że prace nad programem firma rozpoczęła dopiero od niedawna, już teraz prezentuje się on wspaniale. Do jego atutów zaliczyć należy przede wszystkim płynną grafikę nawet

w rozdzielczości SVGA, 8 sportowych samochodów do wyboru (od Porsche do znanej amerykańskiej Corvety) oraz 8 różnorodnych, pełnych zakrętów i nie tylko tras. Do pełni szczęścia brakuje na razie możliwości grania przez modem, które to elementy, jak zapewnia firma, znajdą się w ostatecznej, rynkowej wersji gry.

FOX INTERACTIVE

Coraz więcej firm z branży filmowej pojawia się na rynku komputerowym. Nie inaczej jest z 20th Century Fox, która pracuje obecnie nad sześcioma nowymi tytułami. Cechą wspólną wszystkich produktów jest fimowy odpowiednik każdego z nich. W przygotowaniu znajdują się gry związane z takimi tytułami, jak **DIE HARD** (*"Szkłana pułapka" z Bruceem Willisem - przyp. red.*), **PLANET OF APES** (*"Planeta małp" - przyp. red.*), **THE SIMPSONS: VIRTUAL SPRINGFIELD**, **ALIEN VS. PREDATOR** i **THE X-FILES** (*"Akta FBI" - przyp. red.*). Niestety, żadna z gier nie pojawi się przed końcem 1995 roku, a niektóre z tytułów zapowiadane są nawet na rok 1997.

GAMETEK



CYBER BIKES

Każdy, kto kiedyś oglądał film "Tron" powinien pamiętać szalone wyścigi świetlnych pojazdów. Podobnie wyglądać będą wyścigi równie futurystycznych motorów rozgrywane się w trójwymiarowym świecie gry **CYBER BIKES**. Będziemy mogli (a raczej musieli) zaopatrzyć się tu w różnego rodzaju broń, wykonywać skoki oraz pokonać różne kombinacje zakrętów (niekiedy bardzo trudne). Gra ma zawierać również moduł sieciowy dla 8 osób. Jako termin ukazania się gry firma wymienia grudzień 1995.

W przygotowaniu jest również kontynuacja Quarantine, która nazywać się będzie **ROAD WARRIOR**. Gra polegać będzie na tym samym, co pierwowzór, jednak oprócz celu gry zmieni się prawie wszystko - pojawią się no-



ROAD WARRIOR

we pojazdy i broń, poprawiona zostanie grafika SVGA. Zwiększą się, niestety, również wymagania sprzętowe. Jak lojalnie zauważają sami autorzy, do płynnej zabawy potrzeba będzie komputera Pentium. Najwcześniejszy termin ukazania się gry, o jakim była mowa, to listopad 1995.

THE WAR COLLEGE to kontynuacja znanego wśród miłośników gier strategicznych tytułu The Universal Military Simulator (cz. 1 i 2). Program zawiera łącznie pięć rozbudowanych misji (m.in. Cezara, Napoleona pod Austerlitz itd.). Gra charakteryzuje się grafiką 3D, bogatym kompendium wiedzy, dodatkowym leksykonem oraz wieloma wersjami językowymi. Program ukazać się ma w listopadzie.

Kolejną strategiczną propozycją firmy jest **ESCALATION**. Gra toczy się między dwoma narodami (ludami zamieszkującymi jedną planetę). Zwalczają się one wszelkimi dostępnymi środkami. Jak w wielu strategicznych grach, tak i tutaj podstawą jest jak najszybszy rozwój technologiczny. Nie będzie to wcale takie proste. Ogromnym kłopotem będą stale ubywające pieniądze, składniki naturalne i siła robocza. **ESCALATION** powinna ukazać się w październiku na CD-ROM, urozmaicona wieloma animowanymi przerywnikami.



THE COMPELLING ADVENTURES OF A.GENT

Ostatnią propozycją firmy jest **THE COMPELLING ADVENTURES OF A.GENT**, w której przeistaczamy się w detektywa... notorycznego alkoholika. Pewnego dnia budzi się on w opanowanym przez terrorystów budynku rządowym (tylko dlatego, że spał pijany za kanapą). Wszyscy jego koledzy zostali podczas ata-

ku bestialsko zamordowani. Po dojściu do siebie musi spełnić swój patriotyczny obowiązek i rozprawić się z terrorystami. Grę charakteryzować ma wielowątkowość akcji i mnogość zagadek. Program ukazać się najprawdopodobniej we wrześniu.

GTE INTERACTIVE MEDIA



FX FIGHTER

Firma skupiła się na trzech różnych tematycznie grach. **FX FIGHTER**, który w połowie sierpnia powinien pojawić się w sklepach, to znana z SEGA gra Virtual Fighter. Wykorzystuje ona nowe techniki renderingu (tak zwane *Brender Routinen* - przyp. red.). Dzięki nim **FX FIGHTER** uruchomić będzie można bez problemu w rozdzielczości VGA na każdym PC 486, a po użyciu specjalnych "dopalaczy" również i w SVGA z jeszcze ładniejszymi teksturami i płynniejszymi animacjami. Trochę dłużej, bo aż do 1996 roku, przyjdzie nam poczekać na **TANK GIRL**, grę napisaną na podstawie znanego komiksu i filmu. Również w przy-



TIMELAPSE

szłym roku ukazać się ma gra **TIMELAPSE**, w której jako gracz poszukiwać będziemy zagubionego notesu pewnego naukowca. Nie byłoby w tym nic ciekawego, gdyby nie fakt, że poszukiwania obejmować będą zarówno teraźniejszość, jak i przeszłość czy przyszłość.

GT INTERACTIVE SOFTWARE

Po tysiącu bez mała dodatkowych doomowych levelach stworzonych przez amatorów przyszedł czas na profesjonalistów. **THE ULTIMATE DOOM** oferuje, obok trzech znanych już epizodów, jeden nowy - The Flesh

Consumed, który według zapewnień autorów ma być trudniejszy i krwawszy, niż wszystkie dotychczasowe razem wzięte.

Mroczna i niebezpieczna ma być najnowsza przygodówka **VAMPIRE: THE MASQUERADE**. Wysokorozdzielcza grafika SVGA, pełne 3D, kompleksowe dialogi i wartka, rozbudowana akcja to tylko niektóre z cech gry.



LOCUS

Ostatnią propozycją jest **LOCUS** czyli szybka sportowa gierka przypominająca połączenie Descenta i American Football.

IBM MULTIMEDIA

To kolejna firma, która zajęła się oprogramowaniem zabawowym. IBM Multimedia, studio z Atlanty, wykupiło prawa do wielu shareware'owych produktów, które to zostaną rozbudowane do pełnych wersji. Wśród nich wymienić można takie tytuły, jak windowsowe **F-18 NO FLY ZONE** oraz **QUATRA COMMAND**. Oprócz tego IBM Multimedia zapowiedziało wydanie trójwymiarowego połączenia rajdów ze strzelaniem pt. **RAPID ASSAULT** oraz symulacji szpitala - **EMERGENCY ROOM**.

INTERPLAY



STONEKEEP

Już w tym miesiącu ukazać się ma **STONEKEEP**. Jak obiecują programiści, cierpliwość na pewno się opłaciła. Łącznie dziewięciu programistów z Chrisem Thompsonem na czele pracowało dzień i noc nad tą, jak twierdzą, "najlepszą grą role-playing świata". Cóż, wypada to tylko sprawdzić.

Kolejnym zapowiadany produkt jest przygodówka **FRANKENSTEIN - TROUGHT THE EYES OF THE MONSTER**,



FRANKENSTEIN - TROUGHT THE EYES OF THE MONSTER

która w wersji dla Windows ukazać się ma pod koniec sierpnia.

Trochę później, bo dopiero na jesień, wyjdzie strategiczna gra **CONQUEST OF THE NEW WORLD**. Podczas XVII-wiecznego podboju amerykańskiego kontynentu będzie można wcielić się w postać jednego z czterech wielkich odkrywców - Anglika, Francuza, Hiszpana i Holendra. Mimo że sens przypomina nieco znaną Colonization, ciężko będzie pomylić obydwie te tytuły. Do najważniejszych różnic zaliczyć należy możliwość gry do czterech graczy równocześnie, prawdziwe taktyczne rozgrywanie walki oraz świetną, dopracowaną grafikę SVGA.



DESCENT

DESCENT to gra, która w USA bije wszelkie rekordy popularności, przez co zagraża nieśmiertelnemu Doomowi. Obecnie zostanie ona wydana również w wersji kompaktowej - z większą ilością leveli, zagadek do rozwiązania i przeciwników.

VR SPORTS to tytuł serii, w której w trójwymiarowej grafice rozgrywane będą różnorodne dyscypliny sportowe. Prawdziwi sportowcy zostali przy pomocy opisywanej już metody Motion Capture trójwymiarowo zdigitalizowani i umieszczeni w podobnie trójwymiarowym świecie. Na razie firma zaprezentowała tylko



NETRUNNER



demo baseballu prezentujące się naprawdę ciekawie. Prócz tego w przygotowaniu są: koszykówka, hokej, piłka nożna i football amerykański. Wielce prawdopodobne jest także wypuszczenie dyscyplin lekkoatletycznych. Wszystkie gry mają ukazać się do końca roku.



CHESS FOR KIDS

W 1996 roku pojawi się cyberpunkowa przygodówka - **NETRUNNER**. Jest to gra przeznaczona dla nieco starszych graczy, a to ze względu na wzbogacenie jej o kilka dość brutalnych przerywników. Również na rok 1996 planuje się wydanie wspólnie z TSR kilku gier typu AD&D. Poza tym firma pracuje równocześnie nad jeszcze dwoma tytułami: zręcznościówką **WATERWORLD** z Kevinem Costnerem i rodzajem szachów **CHESS FOR KIDS**.

KOEI

Znana firma z Japonii specjalizująca się w grach strategicznych znowu przygotowała coś dla fanów tego rodzaju komputerowej rozrywki. **WALL OF FIRE** to gra, której akcja rozgrywa się w czasach starożytnych Chin. Charakteryzuje się ona niezwykle wręcz złożonością. Grający będzie dysponował łącznie 558 oficerami, którzy w każdej chwili służą swoimi radami. Gra przeznaczona jest dla maksymalnie ośmiu graczy (sieć) i zawiera 38 różnorodnych scenariuszy.

Kolejna gra strategiczna, **PACIFIC THEATER OF OPERATIONS 2**, cechuje się podobnym rozmachem. Jak sama nazwa wskazuje, przeniesie nas na bezkresne wody największego z ziemskich oceanów.

Trochę inną tematykę mieć będzie **BALOR OF THE EVIL EYE**, gra typu role-playing, której korzenie sięgają mitologii celtyckiej. Jak to zwykle w tego typu programach bywa, czeka nas mnóstwo magii i różnorodnych postaci. Do wyboru czekają dwa scenariusze, a w grze będzie mogło wziąć udział do czterech graczy równocześnie.

Wszystkie produkty mają się ukazać już na jesień.

LEGEND ENTERTAINMENT

Ponownie zaświeciło słońce dla weterana gier przygodowych czyli Legend Entertainment. W wyniku małego handlu Random House firma uzyskała licencję na kilka ciekawych scenariuszy fantasy i SF.



SHANNARA

Jeszcze w tym roku ukaze się gra **SHANNARA** - efekt wspólnej pracy Corey i Loyd Cole, firm które wcześniej pracowały dla Sierry, produkując m.in. znaną serię Quest for Glory. Kolejnymi licencjami uzyskanymi przez firmę są: **WHELL OF TIME**, **PIP AND FLINX**, **WELL WORLD** i **CALAHAN'S CROSSTIME SALOON**. Ostatnimi propozycjami na nadchodzące miesiące są **MAGIC OF XANTH** i **MISSION CRITICAL**, którego wydanie, z powodu kłopotów z obsadą aktorską, przeciągnie się zapewne aż do roku 1996.

LUCASARTS ENTERTAINMENT

"Jeszcze nigdy w historii nie pracowaliśmy nad tyloma projektami jednocześnie" - stwierdzili przedstawiciele Lucasarts Entertainment, prezentując obok kilku kontynuacji również nowe projekty.

Kolejny termin ukazania się **THE DIG** - jesień 1995 - znowu nie zostanie dotrzymany. Następnym programem ma być kompaktowa wersja znanej gry **TIE FIGHTER**, w której, tak jak to zrobiono już wcześniej z X-Wing, znajdziemy oprócz dodatkowych animacji również 22 nowe misje. Poza tym na szybszych komputerach grać będzie można w pełnej rozdzielczości SVGA.

W roku 2040 miało miejsce silne trzęsienie ziemi w Kalifornii. W jego wyniku północna część stanu znalazła się częściowo pod wodą. Rząd Stanów Zjednoczonych, nie mając pieniędzy na pomoc i odbudowę zniszczeń, zdecydował się na sprzedaż pozostałych po kataklizmie terenów. W jej wyniku ziemia ta znalazła się w posiadaniu potężnej firmy, która utworzyła tam odrębne



CALIA 2095

państwo - Calię. Nowy kraj w ciągu kilku lat stał się technicznym centrum świata. 55 lat później pewien policjant usiłuje znaleźć terrorystę grożącego wysadzeniem banku danych świata. Tak w skrócie przedstawia się scenariusz najnowszej gry zręcznościowo-przygodowej pt. **CALIA 2095**.

Prócz tego jeszcze jesienią mają się ukazać: windowsowa wersja Indiany Jonesa - **INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES**, jak również gra **MORTIMER** przeznaczona dla dzieci.

MAGNET INTERACTIVE

Firma przedstawiła cztery nowe tytuły.



ICEBREAKER

ICEBREAKER to połączenie gry logicznej ze zręcznościówką. Zadaniem gracza będzie oczyszczenie poszczególnych poziomów z różnokolorowych piramid. Oprócz pełnej wersji, gra powinna ukazać się również jako Shareware oraz w wersji CD-ROM.



HELLRAISER: VIRTUAL HELL

Dla wszystkich, którym podobał się "Hellraiser", firma przygotowała grę, w której występować będą postacie właśnie z tego filmu. Akcja **HELLRAISER: VIRTUAL HELL** przeniesiona została do wnętrza komputera - tytułowego piekła wirtualnego, z którego Cenobici próbować będą wydostać się do naszego świata.



MONSTER ISLAND

MONSTER ISLAND to gra nawiązująca do czasów świetności japońskich filmów katastroficznych i SF z Godzillą w roli głównej. Wcielamy się w niej w postać... potwora niszczącego domy, pożerającego ludzi itd. Naszym zadaniem będzie przetrwanie nieustannych ataków ludzi.

Jako ostatnią grę firma zaprezentowała **BLUESTAR** - przygodówkę, której akcja rozgrywać się będzie w kosmosie.

MICROSOFT

Każdy, kto kojarzy Microsoft tylko z jednym rodzajem gier, tj. symulatorami lotu, zdziwi się trochę, zapoznawszy się z planami wydawniczymi na najbliższe miesiące.

FURY 3 to gra zręcznościowa dla DOS i Windows ze wspólną trójwymiarową grafiką. **RETURN TO MICROSOFT ARCADE** to przeniesienie dla Windows czterech klasyków znanych z komputerów 8-bitowych (**PAC MAN**, **DIG DUG**, **POLE POSITION** i **GALAXIAN**). Trzeciej propozycji Microsoftu, **HOVERA**, nie będzie można normalnie kupić w sklepie. Gra ta ma być dostarczana wraz z kompaktową, pełną wersją Windows 95. Program będzie przypominać graficznie Doom, jednak zabraknie możliwości strzelania. Zadaniem gracza to jak najszybsze pozbywanie wszystkich chorągiewek przeciwnika. W 1996 roku ukazać się ma rozszerzona wersja **HOVER ATTACK**, która zawierać będzie między innymi moduł sieciowy.

Oprócz tego firma opracowuje wspólnie z innymi wydawcami jeszcze około 12 innych tytułów. Cechą wspólną wszystkich produktów Microsoftu jest fakt, że działać będą tylko w środowisku Windows.

MICROPROSE

Firma ma w planach wypuszczenie sieciowej wersji znanej gry strategicznej Civilization. Będzie ona przeznaczona dla maksymalnie 7 graczy i ma się nazywać **CIVNET**. Taką liczbę gra-



CIVNET

jących umożliwia tylko sieci albo podłączeniu do Internetu (stąd nazwa). Przy użyciu modemu grać można "jedynie" we dwóch. CIVNET ukaże się w wersji dla Windows i w porównaniu z poprzednikiem posiadać będzie znacznie ulepszoną grafikę.



AZTEC: EMPIRE OF BLOOD

Kolejną strategiczną propozycją jest **AZTEC: EMPIRE OF BLOOD**, w której to przeniesiemy się do azteckiego imperium. Naszym zadaniem będzie jak najlepsze zarządzanie gospodarką i rozwój, tak by możliwe było skuteczne przeciwstawienie się europejskim konkwistadorom. Grę cechować ma szczególnie dokładna grafika SVGA.



THIS MEAN WAR!

THIS MEAN WAR! dla Windows określić można jako Sim City z żołnierzami, gdzie jednocześnie 8 graczy będzie budować swoje miasta i podbijać tereny przeciwników. Rozgrywka przebiegać ma w czasie rzeczywistym.

Pod koniec roku ukaże się trzecia część sagi X-Com pod tytułem **X-COM APOCALYPSE**. Tym razem Obcy zaatakowali w 2084 roku przyszłościowe miasto Megalopolis. Pokonanie ich będzie tym trudniejsze, że posiadają oni możliwość przeniknięcia w ludzkie ciało, tak że ich odróżnienie od normalnych mieszkańców stanie się niezwykle utrudnione.

Oprócz tego firma przygotowała również coś z rajdów samochodowych. **VIRTUALS KARTS** to wyścigi gokartów, w których na uwagę zasługuje przede wszystkim wspianą zdigitalizowana grafika SVGA. Gra posiadać będzie moduł sieciowy i ukaże się najprawdopodobniej w październiku.

MINDSCAPE/SSI



CYBERSPEED

Zapierające dech w piersiach przyspieszenia i jeszcze gwałtowniejsze hamowania, szybka, płynna i niezwykle dopracowana grafika - tak w kilku słowach określić można najnowszy produkt spółki Mindscape/SSI czyli **CYBERSPEED**. Gra ta pracować ma tylko pod Windows 95 i powinna znaleźć się na rynku już na jesień.



WARHAMMER 40.000: DARK CRUSADERS

WARHAMMER 40.000: DARK CRUSADERS, połączenie strategii i role-playing, to gra wyglądem przypominająca nieśmiertelnego Dooma, w której naszym zadaniem będzie walka z różnego rodzaju monstrami. Program, jak na nowy produkt przystało, działać będzie oczywiście w rozdzielczości SVGA i wyłącznie pod Windows, a pojawi się już na przełomie września i października.

W **ARCADE RACING**, jak nazywają się nowe wyścigi samochodowe, większy nacisk położono na część zręcznościową, niż na symulację. Programiści obiecują płynną grafikę SVGA i inteligentnych (uczących się) przeciwników. Gra powinna ukazać się już pod koniec lata. Trochę później, bo na przełomie października i listopada, powinien się pojawić nowy program szachowy - **CHESS-MASTER 5000**.

W przygotowaniu znajduje się gra pod wymownym tytułem **ALIENS**. Grafika SVGA, uzupełniona doskonale pasującym dźwiękiem, ponoć tworzyć ma niesamowity wręcz klimat tej nowej przygodówki.

Ostatnimi zapowiadanymi nowościami są dwie gry SSI: zręcznościówka **THUNDERESCAPE** oraz **ENTOMORPH: PLAGUE OF THE DARKFALL**, która pod Windows pracować ma w pełnej rozdzielczości SVGA. Obydwie gry będą gotowe najpóźniej do grudnia 1995 roku.

MISSION STUDIOS



JETFIGHTER 3

Podczas gdy wydanie gierki SF pod tytułem **BATTLECRUISER 3000** przesunięte zostało na bliżej nieokreślony czas, kończące się już prace nad **JETFIGHTER 3**. Ta lotnicza symulacja przypomina graficznie znanego Strike Commandera, wydaje się jednak być o wiele szybsza, płynniejsza i bardziej złożona.

NEW WORLD COMPUTING

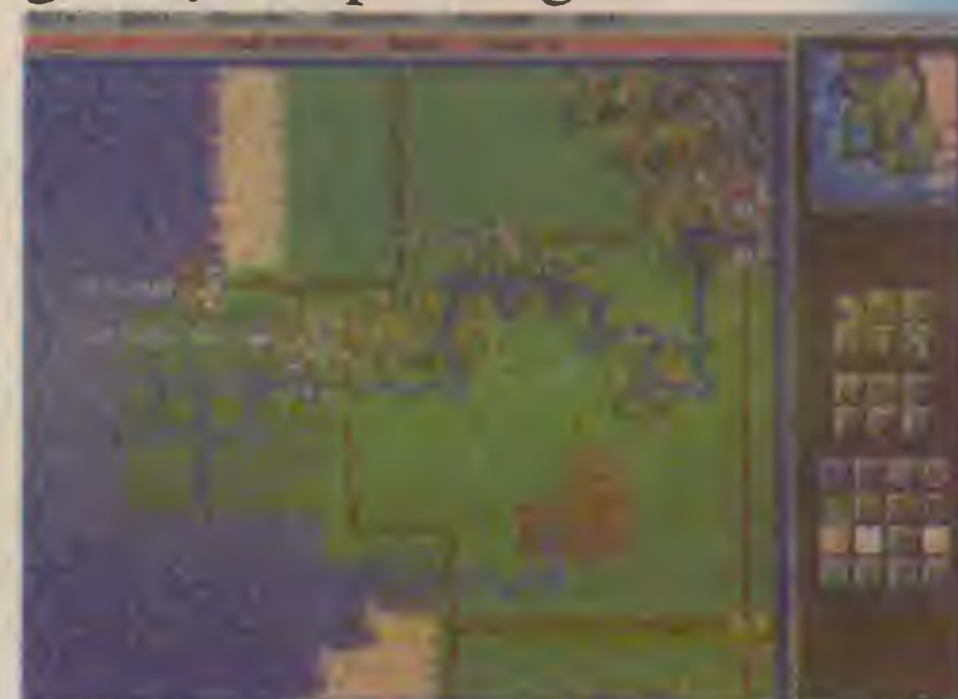
New World Computing, kierując się znaną zasadą, że nie ilość, lecz jakość wpływa na image firmy, skoncentrowała się tylko na trzech nowych tytułach.



HEROES OF MIGHT & MAGIC

Pierwszym z nich jest najmłodszy przedstawiciel sagi Might & Magic - **HEROES OF MIGHT & MAGIC**, który jako pierwszy w tego typu grach oferować będzie grafikę SVGA. W grze czekają na nas nie tylko inteligentni przeciwnicy (ok. 30 różnych rodzajów potworów), ale również wygenerowany za każdym razem na nowo świat, dzięki czemu w tą grę zbyt szybko się nie znudzi.

Pod względem grafiki podobnie rzecz się ma z **ANIVIL OF DAWN**, w którym zastosowano renderowane i przedstawione w rozdzielczości SVGA potwory. Gracz może wybrać jeden z pięciu różnych charakterów, a w zależności od tego różnie przebiegać będzie potem gra.



EMPIRE 2: THE ART OF WAR

Firma przygotowała również coś dla fanów "czystej" strategii - **EMPIRE 2: THE ART OF WAR**. Gra ta, w odróżnieniu od swego poprzednika, została znacznie rozbudowana. Dołączono wiele dodatkowych scenariuszy, dodano też elementy mające bezpośredni bądź pośredni wpływ na skuteczność poszczególnych jednostek (morale, pogoda, zmęczenie) oraz zamieszczono rzecz najważniejszą - edytor. Niestety, na tę grę trzeba będzie poczekać minimum do listopada.

NOVELL

Znana z produktów sieciowych firma również przygotowuje coś niecoś dla fanów giercowania. Będą to dwie multimedialne przygodówki. Pierwsza z nich to **HARD EVIDENCE: THE MARLYN MONROE FILES**, w której jak sama nazwa wskazuje będziemy musieli wyjaśnić tajemnicę śmierci wielkiej gwiazdy, Marlyn Monroe. Druga gra to **AREA 51 - ENTRY DENIED**. Również tutaj trzeba będzie wyjaśnić równie intrygującą zagadkę dotyczącą istnienia UFO. Obydwie gry trafią na półki sklepowe najpóźniej w październiku.

OCEAN



TFX: EF 2000

Jak na potentata w produkcji gier komputerowych przystało, firma zapowiedziała kilka cieka-



wych nowości. Zaprezentowany został między innymi **TFX: EF 2000**, który jak zapowiadają autorzy zadziwi nas wspaniałą wysokorozdzielczą grafiką, inteligentnymi przeciwnikami i skrzydłowymi oraz różnorodnością misji. W przygotowaniu są również strategiczna gra **ALLEGIANCE** z trójwymiarową grafiką, gra zręcznościowo-przygodowa **VANISHED POWERS**, futurystyczne trójwymiarowe wyścigi o nazwie **DEATHRACE**, jak również symulacja helikoptera - **BLADES OF RAGE**. Oprócz tego za kilka miesięcy (prawdopodobnie na początku 1996) w ofercie firmy znajdzie się **LOBO** czyli mordobicie oraz strategię **SEA LEGENDS** i **OFFENSIVE**.

ORIGIN

Dla swoich fanów firma przygotowała kilka naprawdę ciekawych propozycji. Sensacją jest zapowiedź produkcji **WING COMMANDER 4**. Poprzednia część przekroczyła najśmielsze oczekiwania, jeśli chodzi o ilość sprzedanych egzemplarzy, dlatego też trzeźwo myślący Chris Roberts zaproponował dalszą współpracę



CYBERMAGE: DARKLIGHT AWAKENING

Markowi Hamillowi, Malcolmu McDowellowi, Tomowi Wilsonowi i prawie wszystkim innym, którzy przeżyli w Wing Commanderze 3. Tym razem zdjęcia mają być robione z prawdziwymi tłami, a nie jak to było w poprzedniku za pomocą blueboxu. Na pocieszenie dla producentów pozostaje fakt, że wiele niewykorzystanych scen z WC3 użytych zostanie właśnie w czwórce, dzięki czemu astronomiczna suma 5 mln dolarów przeznaczona



CRUSADER: NO REMORSE

na produkcję gry przypuszczalnie nie zostanie przekroczona. Jeśli chodzi o scenariusz, to niewiele jeszcze wiadomo. Pułkownik Blair wycofał się z życia publicznego i osiadł na farmie. Tam odnajdą go jego przełożeni i poproszą raz jeszcze o pomoc. Tytuł roboczy gry brzmi **PRICE OF FREEDOM**.

Poza tworzeniem tego giganta, trwają prace Erica Robertsa (*brata Chrisa - przyp. red.*) nad **PRIVATEER 2: DARK SIDE**. Kolejny tytuł to **CYBERMAGE: DARKLIGHT AWAKENING** - cyberpunkowa zręcznościowo-rolplejowa gra z trójwymiarową grafiką a la Ultima Underworld. Ostatnią propozycją jest **CRUSADER: NO REMORSE** - gra zręcznościowa z licznymi elementami strategicznymi, grafiką 3D pracująca w rozdzielczości SVGA i licznymi sekwencjami wideo.

PAPYRUS



NASCAR RACING

Dla wszystkich, którzy już na pamięć znają wszystkie trasy **NASCAR RACING**, firma przygotowała 7 nowych wyścigów. Nowy **NASCAR** umożliwiać będzie również (*niestety, na razie tylko w USA - przyp. red.*) równoczesne wyścigi przez modem 32 graczy.



INDY CAR RACING 2.0

Podobnie rzecz się ma z **INDY CAR RACING 2.0**, który ukazać ma się pod koniec roku. Oprócz możliwości gry wielu graczy, znacznie poprawione zostały tekstury, SVGA grafika oraz dodano 15 nowych tras.

PHILIPS INTERACTIVE MEDIA

Oprócz różnych programów do nauki i multimedialnych, zespół

Philipsa nabył również prawa do nieoficjalnego następcy Creature Shock - **ALIEN ALLY**, w którym to podróżnik kosmiczny po przymusowym lądowaniu na jakiejś planecie musi walczyć z jej niezbyt miłymi mieszkańcami. Program powinien ukazać się na rynku na początku 1996 roku.

PSYGNOSIS

Producent licznych przebojów i tym razem nie zawiodł swoich fanów, prezentując kilka naprawdę ciekawych propozycji. Pierwszą z nich jest gra **SENTIENT**, najnowsza przygodówka ze świetną renderowaną grafiką.



DEMOLISH'EM DERBY

Dla wszystkich, którzy nie mogą urzeczywistnić swych ukrytych motoryzacyjnych marzeń, firma przygotowała grę **DEMOLISH'EM DERBY**, która nie jest typowymi wyścigami samochodowymi. Nie ma w niej miejsca dla słabych, ani zasady fair play. Są za to punkty za... skuteczne i efektowne wyeliminowanie przeciwnika z rajdu.



WIPEOUT

Ktoś, kto potrzebuje czegoś jeszcze szybszego, zainteresuje się na pewno zapowiedzią **WIPEOUT** - wyścigów pojazdów kosmicznych, w których nie tylko prędkość, ale i odpowiednie uzbrojenie decydować będzie o ostatecznym zwycięstwie. Na obydwie gry trzeba poczekać do końca roku.

KRAZY IVAN to nowa gra zręcznościowa, w której uzbrojeni "po zęby" zagłębimy się w syberyjską tundrę w poszukiwaniu Obcych. Oprócz tego, niejako przy okazji, będziemy musieli uwolnić wykorzystywanych do doświadczeń ludzi. Grę charakteryzować ma świetna grafika SVGA.

Podobny graficznie będzie program **ASSAULT RIGS**. Tym razem w odległej przyszłości, siedząc w czołgu, walczyć będziemy na arenie jak gladiatorzy. Gra posiadać ma moduł sieciowy i umożliwiać zabawę maksymalnie ośmiu graczom.



G-POLICE

G-POLICE to zręcznościowo-przygodowa gra ze świetną renderowaną grafiką, w której m. in. należy odszukać zaginioną siostrę.



URBAN DECAY

W przygotowaniu jest również kontynuacja Ecstacy - **URBAN DECAY**. Gracz ścigany jest przez policję i musi pokonać wiele trudności, by udowodnić swoją niewinność. Tym razem główny nacisk położony został na część zręcznościową. Gra obsługuje rozdzielczość SVGA, a dzięki różnorodnym ustawieniom kamery i świetnie animowanym postaciom może odnieść podobny sukces jak poprzednik. Czy tak się stanie, przekonamy się dopiero po ukazaniu się gry pod koniec listopada.

QQP



LOST ADMIRAL 2

Od kiedy firma ta wykupiona została przez American Laser Games, liczba jej produktów zwiększyła się znacząco. Do ostatnich należą m.in. dwie gry strategiczne: **PERFECT GENERAL 2** i **LOST ADMIRAL 2**. Oprócz tego firma zaprezento-



wała **BATTLES IN TIME**, dzięki której będziemy mieli możliwość stoczenia wielu bitew w różnych epokach historycznych: w czasach imperium rzymskiego, wojen napoleońskich, wojny secesyjnej. Żeby było śmieszniej, w jednym ze scenariuszy czeka nas także zamiana czołgów na dinozaury. Jedną z największych zalet programu jest opcja "What if...", dzięki której możemy w scenariuszu wykorzystać broń z różnych epok.

Zupełnie inną tematykę będzie miała gra **AWFUL GREEN THINGS FROM OUTER SPACE**. Stanowi ona przeniesienie na komputer znanej planszówki. Gracz ma za zadanie oczyszczenie statku kosmicznego ze wszystkich zagrażających mu Obcych.

Bogatą ofertę firmy uzupełniają: edytor scenariuszy do **PERFECT GENERAL 2, CORPORATE COLONIES** (eksploatacja kopalń na innych planetach), **VISION OF GLORY, EMPIRE BUILDER** i **KONQUEST**. Listę zamyka **NORTHLANDS** - pierwsza gra typu role-playing wyprodukowana przez QQP.

READYSOFT



BRAIN DEAD 13

Imponująco od strony graficznej przedstawia się nowy program firmy - **BRAIN DEAD 13**. Gra ta wygląda jak film animowany i ma być bardziej "przyjazna" niż Dragon's Lair czy Space Ace.

SANCTUARY WOODS

ORION BURGER to jedna z najbardziej zwariowanych gier, jakie ukażą się w najbliższych miesiącach. Przedsiębiorstwo Orion Burger szuka we wszechświecie nowych miejsc, z których można czerpać mięso do hamburgerów. Jednym z nich ma być Ziemia. W międzyczasie ekologiczna organizacja Planet Hugges - odpowiednik naszego ziemskiego GreenPeace - stwierdziła, że inteligentne formy życia nie mogą być używane jako mięso do hamburgerów. Aby rozwiązać ten problem sprowadzono z Ziemi kilku jej mieszkańców, chcąc poddać

ich specjalnemu testowi na inteligencję. Jeśli pomyślnie przejdą oni wszystkie badania i rozwiążą wszystkie absurdalne zadania, Ziemia nie stanie się dostarczycielem mięsa dla Fast Food. Na szczęście dla gracza na planecie jest kobieta-spieg, która przy pomocy wehikułu czasu przeniesie nas do początku, jeśli nie przejdziemy jakiegoś testu. Jedną z największych zalet gry ma być jej grafika przypominająca tę z Day of the Tentacle. Gra powinna ukazać się na rynku już w grudniu.

Gra Wolf będąca symulacją życia wilka odniosła w Stanach (w przeciwieństwie od Europy - przyp. red.) ogromny sukces. W przygotowaniu znajduje się kolejna część zwierzęcej sagi - **LION**, w której gracz będzie miał możliwość przeistoczenia się w "króla zwierząt".

SCAVENGER

Gry dla PC stanowią w ofercie tej firmy tylko dodatek dla produktów na konsole. Pomimo tego Scavenger przygotowała kilka ciekawych tytułów.

INTO THE SHADOWS to gra, w której scenerią jest ponury, ciemny zamek, gracz zbiera posiadające magiczną moc przedmioty i broń, używając ich później na przeciwnikach. Niby nic szczególnego. To, co rzuca się natychmiast w oczy, to super dopracowana grafika i animacje. Wszystkie pomieszczenia i postacie obliczane są w czasie rzeczywistym i wyglądają dzięki wielu różnie ustawionym źródłom światła naprawdę wspaniale. Wojownicy sfilmowani zostali przy użyciu systemu Motion Capturing, przez co ich ruchy niewiele odbiegają od rzeczywistości. Wszystko jednak ma swoją cenę. Do płynnej gry potrzebny będzie minimum 486 DX2, a dla rozdzielczości SVGA nawet Pentium. Gra ukaże się dopiero pod tego koniec roku.

4 X FRENZY to szybka gra zręcznościowa, w której zasiądziemy za sterami... ciężko opancerzonej i jeszcze ciężiej uzbrojonej ciężarówce. Naszym zadaniem będzie ochrona konwoju. Jako że chętnych na dobra przywożone przez ciężarówki będzie wielu, czeka nas masa roboty. Grę charakteryzować mają liczne scenariusze, obliczane w czasie rzeczywistym tekstury i cienie oraz pełna SVGA grafika. Za sterami ciężarówce nie zasiądziemy jednak prędzej, niż w lutym 1996 roku.

SEGA

Tak, nawet tak "zatwardziały" producent na konsole uległ wpływowi Windows 95 i zapowiedział wydanie **SONIC THE HEDGEHOG**. Demo zarówno w oknie, jak i w trybie pełnoekranowym pracuje płynnie i bez zacięć. Nie pozostaje nic innego, jak tylko czekać na kolejne propozycje.

SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE

Po sukcesie Star Trek: The Next Generation Interactive Technical Manual firma zajmuje się nie tylko kolejnymi pomocami do gier, lecz również specjalnymi, multimedialnymi w pełnym tego słowa znaczeniu grami. Jedną z nich jest na pewno **STAR TREK: KLINGON**, w której gracz będzie musiał poznać mowę, kulturę, zwyczaje i obyczaje Klingon. Termin ukazania się gry zaplanowano na listopad.

SIR-TECH/ATTIC



REALMS OF ARKANIA

Guido Henkel i jego ludzie z Attic pracują już od dłuższego czasu nad trzecią częścią cyklu **REALMS OF ARKANIA** pod niemieckim jeszcze tytułem **SCHATTEN UBER RIVA** ("Cień nad Riva" - przyp. red.). Autorzy obiecują ulepszoną trójwymiarową grafikę, dopracowane walki, potwory, dwa stopnie trudności i wiele, wiele innych atrakcji. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, gra powinna ukazać się tuż przed Gwiazdką.

Oprócz tego opracowywana jest kompaktowa wersja gry Jagged Alliance, która ukazać ma się pod tytułem **HEAD-TO-HEAD**. Grać w nią będzie można już od listopada przez modem, nullmodem i sieć. Poza tym dołączone zostaną nowe scenariusze, broń, jak również edytor map.

W tym samym mniej więcej czasie ukazać się ma **DRUID** - rolplejowa gierka ze wspaniałą grafiką SVGA, nie mówiąc o tym, że również scenariusz i akcja stać mają na wysokim poziomie.

SONY IMAGESOFT



JOHNNY MNEMONIC

Po długich staraniach firma wydała w tym samym dniu, co kinowa premiera, grę **JOHNNY MNEMONIC**. Główny bohater jest kurierem danych, który dostarczyć ma do następnego dnia blisko 300 gigabajtów danych zapisanych w jego mózgu. Jeśli Johnny nie przekaze danych w ciągu 12 godzin, będzie to miało opłakane skutki nie tylko dla danych, ale i dla niego samego. Oczywiście, jak to w filmach (i grach komputerowych) bywa, w niewyjaśnionych okolicznościach zaginął człowiek, który jako jedyny posiadał klucz do odbioru danych. Nie dość tego, Johnnym zainteresowali się również ludzie ze świata przestępczego. Wprawdzie w filmie wszystko dobrze się skończyło, ale czy my jako gracze poradzimy sobie z piętrzącymi się trudnościami? Gra jest jakby interaktywnym filmem, powstałym przy wykorzystaniu oryginalnych scenerii, lecz z innymi (tańszymi) aktorami. Sam program obywateli się bez ikon i menu, a sterowanie następuje poprzez najeżdżanie i kliknięcie myszą na wybraną osobę lub przedmiot w celu wykonania działań.

Oprócz tego firma przygotowuje trzy sportowe tytuły: **ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT**, **ESPN EXTREME GAMES** oraz **NBA AIRBORNE '95**. Pierwsza z nich oferuje oryginalne zespoły ligi NHL i wszystkich graczy sezonu 94/95. Druga gra to przedstawione w trójwymiarowej grafice różne dziwne, rzadko spotykane konkurencje, jak Mountain Bikes, Skateboards itd. W **NBA AIRBORNE '95** w każdym z zespołów występować będzie dwóch graczy, a gra toczyć się będzie do jednego kosza.



VIRUS



Pod koniec roku ukazać się ma przeniesiona z automatów gra **VIRUS**. Tytułowy wirus zmienia sprzęty bojowe w monstrualne robaki, a insekty w wyniku mutacji rosną do rozmiarów dorosłego człowieka. Gra ukaże się na dwóch krążkach CD-ROM.

SPECTRUM HOLOBYTE



TO GUN: FIRE AT WILL

Pod wymownym tytułem **TOP GUN: FIRE AT WILL** ukaże się zręcznościowy symulator lotu wykonany na podstawie filmu "Top Gun". Ciekawostką jest fakt, że firma pracuje już nad następcą tej gry!

Wynalazca Tetrisa, Aljeksiej Pajitnow, pracuje pod skrzydłami firmy nad kolejnymi grami logicznymi: **QWIRKS** oraz **KNIGHT MOVES**. Ciekawe, czy odniosą one równie wielki sukces, jak ich wielki brat.

Na końcu firma przedstawiła najnowszą grę, **WORLD CIRCUIT 2**, która pretendować będzie do miana najlepszych wyścigów samochodowych Formuły 1. Do cech charakterystycznych należeć będzie doskonała, prawie fotograficzna trójwymiarowa grafika, płynna animacja itd. Na razie trwają rozmowy o uzyskanie licencji na zastosowanie w grze oryginalnych tras, nazw teamów i kierowców.

TAKE 2



RIPPER

Równe 2.5 mln dolarów za inwestowano w horrorową przygodówkę **RIPPER**. Jako reporter poszukiwać będziemy seryjnego mordercę, sprawcę wielu brutalnych morderstw. Wkrótce jednak, jak to w życiu czasami bywa, z myśliwego staniemy się zwierzyną. W grze udział biorą

oryginalni aktorzy: John Rhys Davies czy Karen Allen, których podziwiać będziemy mogli w sekwencjach wideo o łącznej długości prawie 2 godzin. Autorzy zapewniają, że grę będzie można ukończyć na wiele sposobów. Całość zajmować będzie 4 CD-ROMY i ukaże się najprawdopodobniej pod koniec roku.



MILLENNIA ALTERED DESTINES

MILLENNIA ALTERED DESTINES to gra przypominająca nieco Colonization. Tym razem do skolonizowania będziemy mieli wszechświat.

MAXIMUM ROADKILL, trzecia propozycja firmy, to wyścigi, w których do wyboru będziemy mieć 8 różnych podrasowanych maszyn i 12 różnych tras. Gra charakteryzować się będzie renderowaną trójwymiarową grafiką i możliwością równoczesnej zabawy 8 graczy.

THE LOGIC FACTORY



ASCENDANCY

Firma ta działa na komputerowym rynku dopiero od niedawna. W jej skład wchodzi głównie byli pracownicy Originu. Ich pierwszym produktem jest gra strategiczna **ASCENDANCY**, która z grubsza biorąc polega na podboju kosmosu. Jak na grę roku 1995 przystało, charakteryzuje ją dopracowana grafika SVGA i inteligentni przeciwnicy. W planach założono również wydanie sieciowej wersji tej gry.

TIME WARNER INTERACTIVE

Proste, ale jakże zajmujące. **ENDORFUN** jest grą, której zasady i sterowanie można sobie bardzo łatwo przyswoić. Zadaniem gracza jest chodzenie po labiryncie i zbieranie energii,

bądź neutralizacja określonych obiektów. Nie będzie to jednak takie proste. Jak w każdej grze logicznej, tak i tutaj oczekiwać będzie niezliczona ilość zagadek i niebezpieczeństw w znaczący sposób podnoszących atrakcyjność gry. Program ukaże się najprawdopodobniej na przełomie października i listopada.

Firma zapowiedziała oprócz tego dwie gry pracujące tylko w sieci: **THE PALACE**, grę role-playing oraz **KING OF THE WORLD**, grę strategiczną z licznymi elementami zręcznościowymi.

TRIMARK INTERACTIVE



THE HIVE

Jak połączyć interaktywność z Descenta ze wspaniałą renderowaną grafiką z Rebel Assault? Grą **THE HIVE** firma TI chce udowodnić, że jest to możliwe. W programie zastosowano nową technikę graficzną Panoractive. Występować tu mają elementy przypadkowe znakomicie podnoszące atrakcyjność gry. Program pracować ma pod systemem Windows 95 i powinien ukazać się najpóźniej w październiku.

MAGBALL to piłka nożna przyszłości. Gracze przy użyciu specjalnych pojazdów próbować będą umieścić ponad tonową piłkę w bramce. Również ta gra pracować ma tylko pod Windows 95.

VIACOM

W przygotowaniu znajduje się kilka tytułów, w większości mających swoje filmowe odpowiedniki. Pierwszym z przykładów jest **CONGO** wg. powieści Michaela Crichtona pod tym samym ty-



MTV'S BEAVIS AND BUTTHEAT IN VIRTUAL STUPIDITY

tułem. Przy produkcji Viacom ściśle współpracował z zespołem filmowym. Całość charakteryzować się będzie renderowaną grafiką i ciekawą akcją. Gra wyjdzie w październiku.

DEEP SPACE NINE: HARBINGER to kolejna filmowa propozycja firmy, w której główny bohater wyjaśnić musi dziwne dziejące się na pokładzie stacji kosmicznej zdarzenia.

Ostatnią grą wartą przytoczenia jest **MTV'S BEAVIS AND BUTTHEAT IN VIRTUAL STUPIDITY**. Bohaterowie poruszają się, zachowują i mówią, jak ich telewizyjne odpowiedniki. Głównym marzeniem "zabójczego duetu" będzie dostanie się do gangu Todda.

VIRGIN INTERACTIVE

Kolejny z wielkich komputerowego świata prezentował głównie grę **SCREAMER** czyli wyścigi samochodowe z licznymi elementami zręcznościowymi. W grze do wyboru będziemy mieli kilka rodzajów samochodów. W przygotowaniu jest również szeroko reklamowana gra przygodowa **HEART OF DARKNESS**. Oprócz tego ciągle jeszcze trwają prace nad **DRAGON LORE 2**. Autorzy przyrzekli jednak, że zrobią wszystko, by gra ukazała się do końca 1995 roku.

WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT



PANIC IN THE PARK

Firma ta zaprezentowała tylko jeden produkt - **PANIC IN THE PARK**. Osieroceni bliźniacy walczyć tu będą o spadek po ojcu, to znaczy o park rozrywki. Zły będzie chciał zrównać park z ziemią, a ziemię sprzedać, dobry natomiast - uratować park, rozwinąć go i dostarczyć jak najwięcej radości ludziom. Komu się to uda, przekonamy się najwcześniej pod koniec listopada.

Dariusz Lewkowski
(na podstawie PC Player)



Dla miłośników gier fantastyczno-przygodowych mam dobrą nowinę: w niedługim czasie trafi na rynek kontynuacja gry *Rebel Assault*. Producentem gry jest firma **Lucas Arts**, która opracowała nowy epizod z "Gwiezdných Wojen", tytułując go właśnie *Rebel Assault 2*. Na majowych targach w Los Angeles firma uchyliła rąbka tajemnicy, prezentując światu swoje nowe dzieło. Przy okazji chciałbym tutaj wspomnieć o sukcesie pierwszej części gry, która okazała się wielkim przebojem i należy do najlepiej sprzedających się gier CD na świecie (ponad milion sprzedanych egzemplarzy). Notabene, uważana przez niektórych za kamień milowy w technice CD-ROM, nadal zajmuje wysokie miejsca na wielu listach komputerowych przebojów. Taki stan rzeczy był dla firmy **Lucas Arts** miłą niespodzianką, mimo to czekali prawie dwa lata na stworzenie drugiej części tej niezwykle fascynującej gry.

Czym zaskoczy *Rebel Assault 2*? Początkowo krążyły pogłoski, że podobnie jak w *TIE Fighterze*, staniemy po stronie Imperium. Dla zwolenników Ciemnej Strony mam jednak nieciekawą wiadomość - plotki te są fałszywe. W *Rebel Assault 2* gracz ponownie wciela się w postać Rookie One, który wraz ze swoją partnerką (oczywiście, zawodową!) Ru Murleen, wpada na trop pewnej tajemnicy i staje do walki z Imperium. Dokładniej mówiąc, pod-

REBEL ASSAULT 2

Producent: Lucas Arts

czas rutynowego patrolu bohater trafia na ślad tajemniczej bazy wroga oraz nowej niebezpiecznej broni, za pomocą której wojownicy Imperium próbują podbić Wszechświat. Zadaniem gracza jest oczywiście udaremnienie tego niecznego planu.

Pod względem technicznym *Rebel Assault 2* przewyższa swojego poprzednika. Lepszy rodzaj

i stopień kompresji oraz wykorzystanie napędu CD-ROM w znacz-

przejścia pieszo przez bazę Imperium, gdzie nie tylko walczysz

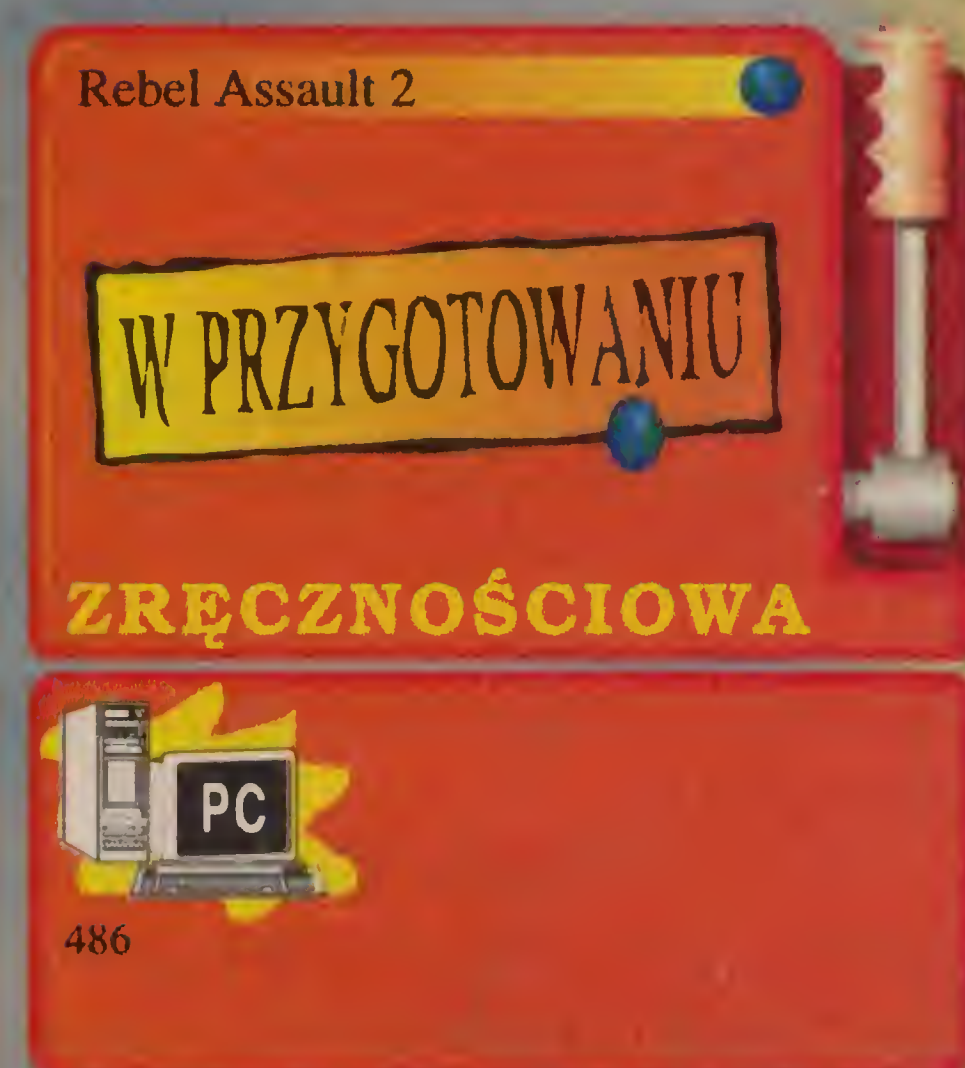


z wrogiem, lecz także szukasz wyjścia (patrz ucieczki) lub osłaniasz ogniem któregoś ze swoich sojuszników. Bardzo imponująco wygląda lot przez las, gdzie swoim podniebnym pojazdem kluczysz między drzewami.

Gra *Rebel Assault 2* ukaże się na rynku jesienią i powinna od razu stać się przebojem. Prezentacja programu przedstawiona na targach w Los Angeles zrobiła na krytykach i miłośnikach tego rodzaju gier bardzo dobre wrażenie. Niestety, jak większość ostatnio ukazujących się programów, będzie dostępna tylko na CD-ROM, ale jest to po prostu nieuniknione. Nie pozostaje nic innego, jak oczekiwać na nowy wyrób firmy **Lucas Arts**, która już zapowiedziała następne nowości na późną jesień. Oby tak dalej!

Daniel Lisiński

nym stopniu polepszają grafikę programu. Wykorzystano również zdjęcia prawdziwych aktorów w mundurach Rebelii oraz oryginalnych modeli pojazdów kosmicznych (owocna współpraca z wytwórnią filmową Lucas Film). Zasady gry w porównaniu z oryginałem zostały bardziej rozbudowane. Masz do czynienia z więcej niż kilkunastoma różniącymi się od siebie trójwymiarowymi sekwencjami, m.in: lotu pojazdem międzyplanetarnym. Celem programistów było zapewne rozbudowanie interaktywności oraz stworzenie nowych pomysłów na misje. Obok sekwencji lotu widzianych zarówno ze środka, jak i z boku pojazdu, tym razem masz na przykład okazję





FANTRIS

Producent: **Bilang Software**

Polski rynek gier rozwija się obecnie prężniej, niż kiedykolwiek, nadal jednak jest to biznes raczkujący. I nie ma się czemu dziwić. Trudno przy nieustannym braku funduszy na inwestycje stworzyć coś zupełnie nowego i w dodatku na zachodnim poziomie. Lepiej sięgnąć do starych, sprawdzonych wzorców i ograniczyć ryzyko porażki do minimum. Tak stało się właśnie z firmą **Bilang Software**, dzięki której możemy zagrać w kolejną odmianę Tetrisa.

Już na pierwszy rzut oka wi-
dać, że autorzy poważnie podeszli

do graficznej i muzycznej strony programu. **Fantris** nie jest już zwykłą gierką, w której układasz klocki, by w końcu dojść do n-tego poziomu. Tutaj została dodana legenda, z której możesz się dowiedzieć, że w Twoich rękach leży oswobodzenie krainy Altar i rozprawienie się z bardzo złą czarownicą.

Pomyślnie ukończenie następuje po przejściu 12 poziomów. Na każdym z nich musisz odkrywać różne rzeczy znajdujące się w Twoim grodzie, jak na przykład kaptu-
pę czy studnię. Odbyna się to

poprzez układanie bloków w jednej linii, która następnie znika, odsłaniając fragment danego przedmiotu. Oczywiście, podczas gry natkniesz się na różnego rodzaju bonusowe klocki.

W grze występują dwa stopnie trudności: dla początkujących (smoczek) i dla zaawansowanych (kufel piwa). Jednocześnie może wziąć w niej udział do dziesięciu osób. Istnieje także opcja gry dla dwóch osób, w której ekran jest podzielony na połowę. W efekcie możemy zorganizować turniej (eliminacje, puchary) lub też zagrać

w wersję przygodową. Jak widać, nie powinniśmy narzekać na brak rozrywek.

Autorzy podeszli poważnie także do instrukcji. Opisany jest w niej właściwie każdy szczegół gry, łącznie z narysowanym głównym menu i opisem zainstalowania na twardego dysku. Jedynym minusem, choć nie wpływającym na samą grę, jest fakt, że autorzy nie pokusili się o naklejkę na dyskietkę, która jest dostarczana w swoim "dzie-
wiczym" wyglądzie.

Uważam, że **Fantris** zasługuje na uznanie, zwłaszcza, że ukończenie gry wcale nie będzie takie łatwe, jakby się mogło wydawać.

Arkadiusz Matczyński



TAEKWONDO MASTER

Producent: **MIRAGE Software**

Nareszcie doczekaliśmy się dobrej polskiej gry karate. Tym razem możemy walczyć techniką Taekwon-Do, która jest sposobem samoobrony opartym na różnorodnych formach uderzeń rękoma i nogami. Wszystkich miłośników "nawalek" muszą od razu przestrzec, że nie napotkają oni tutaj żadnych ciosów specjalnych, jak fatality, znikanie postaci czy zamienianie się w potwora. **Taekwondo Master** jest grą bardzo realistyczną, odzwierciedlającą naturalne, obecnie stosowane ciosy i uderzenia. Nic w tym zresztą dziwnego, skoro w przygotowaniu gry brał udział mistrz grupy oraz reprezentacji i mistrzowie Polski w tej dyscyplinie.

W **Taekwondo Master** występuje 6 zawodników, przy czym każdy z nich specjalizuje się w spe-

cyficznym systemie ciosów niepowtarzalnym dla pozostałych. Grać można samemu, walcząc z każdym przeciwnikiem po kolei (możemy wtedy pozwolić sobie na utratę 3 żyć), we dwóch na zasadzie pojedynków bądź też w szóstkę, biorąc udział w całym turnieju. Sama walka rozgrywa się w bardzo różnorodnej scenerii, na którą składają się obrazki nie najlepszej, niestety, jakości



Poza wszelkimi zaletami, tj. dobrą grywalnością i dopracowaną grafiką, według mnie, gra jest trochę zbyt łatwa. Sterując zawodnikiem o przyjemnej ksywie Master, udało mi się ją ukończyć już za pierwszym razem. Poza tym zaskoczyło mnie zakończenie. Oczekiwałem kilku słów gratulacji, a tutaj pojawiła się tylko informacja o tym, kto brał udział w grze, czyli popularne "credits".



Szkoda, że autorzy o tym nie pomyśleli.

W sumie gra prezentuje się ciekawie. Oczywiście, nie dorównuje takim hitom, jak *Mortal Kombat* czy *Street Fighter*, ale też mam wrażenie, że autorom wcale o to nie chodziło. Przynajmniej taki wniosek sugeruje pomysł skorzystania z istniejącej już techniki walki i zachowania realizmu.

Na koniec wypada jeszcze powiedzieć, że twórcy **Taekwondo Master** już teraz planują wydanie "dwójki". Cóż, faktycznie chyba warto rzecz kontynuować.

Arkadiusz Matczyński





LIGA POLSKA MANAGER

Producent: L.K. AVALON

W poprzednim numerze pisa-
liśmy o polskim managerze na PC,
a już dzisiaj mam przyjemność
przedstawienia innej gry z tego
gatunku przeznaczonej na kom-
putery Amiga, która wypełniła lu-
kę panującą na polskim rynku gier
komputerowych. Jak to w tego ty-
pu programie bywa, należy wyka-
zać się zarówno jako trener, jak
i manager zespołu. Musisz nie tylko
ustalić, kogo chcesz mieć w druży-
nie czy jaką taktyką najlepiej wyko-
rzystać w grze, ale także dbać o roz-
budowę stadionu, sprowadzanie no-
wych zawodników i sprzedawanie
własnych, z marketingiem włącznie.

Grę rozpoczynasz od wyboru
dowolnej drużyny. Jest ich bardzo
dużo, przy czym bez względu na
to, czy drużyna jest w pierwszej
czy drugiej lidze, w rzeczywistości
i tak zaczynasz od ligi drugiej.

Jeśli chodzi o samą rozgrywkę,
to pokazane jest boisko wraz
z upływającym czasem. W chwili,
gdy na boisku dzieje się coś in-
teresującego, pojawia się animo-
wana sekwencja. Przez cały mecz
słychać odgłosy kibiców, które jak
na Amigę mogłyby być lepsze. Po
każdym meczu możesz sprawdzić
swoje miejsce w tabeli, a następ-
nie otrzymać informacje o ilości
zarobionych pieniędzy z reklam
i ze sprzedaży biletów (na meczu
na własnym stadionie), wydatkach
na honoraria dla zawodników oraz
takich nieprzewidzianych okolicz-
nościach, jak choroba jakiegoś za-
wodnika czy też kara za skandali-
czne zachowanie własnych kibi-
ców na wyjeździe. Po każdym me-
czu ukazana jest w nawiasie licz-
ba informująca o aktualnej dys-
pozycji zespołu.

Warto jeszcze wspomnieć o re-
klamie. Mając sześć wolnych plansz,
możesz wybrać, kto będzie się re-
klamował na Twoim stadionie. Po-
za tym istnieje także szansa reklama-
owania sponsora na koszulkach.
Oczywiście, na początku nie bę-

dzie zbyt wielu chętnych do za-
inwestowania u Ciebie. Wszyst-
ko to zmieni się diametralnie wów-
czas, gdy zaczniesz odnosić sukce-
sy, a co za tym idzie, więcej osób
zacznie przychodzić na Twój sta-
dion. Żeby tak się stało, warto za-
dbać o liczbę miejsc na stadionie
(zarówno tych siedzących, jak i sto-
jących) lepsze oświetlenie czy też
tablicę świetlną.

Gra nie jest, niestety, pozba-
wiona wad. Jako trener nie masz
możliwości wybrania 11 zawod-
ników, nie wspominając już o trzech
w rezerwie. Grasz całym zespołem
(w sumie nawet nie wiadomo, kto
grał, kto wpisał się na listę strzel-
ców), a jedyne, co możesz zro-

bić, to kupować lub sprzedawać
zawodników. Poza tym na spon-
sorów chętnych do reklamowa-

Mimo wszystko cieszę się, że
nareszcie doczekaliśmy się ami-
gowskiej wersji polskiej ligi pił-



karskiej. Myślę, że autorzy wezmą
sobie do serca nasze uwagi i wkrót-
ce otrzymamy nowego, jeszcze
lepszego managera. Grę polecam
nie tylko tym, którzy lubią tego ty-
pu zabawę, ale także wszystkim
fanom polskiej piłki nożnej, któ-
rzy chcieliby odczuć na własnej skó-
rze, jak to jest - prowadzić włas-
ny zespół.

Arkadiusz Matczyński



nia się na koszulkach Twoich za-
wodników warto czekać do ostat-
niego sezonu, gdyż pieniądze i tak
otrzymujesz zaraz po zawarciu umo-
wy i jest to opłata jednorazowa,
uiszczana natychmiast po zawar-
ciu kontraktu. Kwota ta nie zmie-
nia się bez względu na to, czy jest
to pierwszy mecz w nowym sezo-
nie, czy też ostatni. Jeśli chodzi
o samo boisko, to całość rozgry-
wana jest oczywiście na dwie bram-
ki, przy czym nie ma zmiany stron.
Nie jest to aż takie uciążliwe, po
prostu trzeba się do tego przy-
zwyczaić.





TERMINAL VELOCITY

Producent: 3D Realms



Po tym, jak skończyłem pokonywanie kolejnych poziomów *Descenta*, sądziłem, że długo jeszcze przyjdzie mi czekać na pojawienie się kolejnej strzelaniny, która byłaby równie wciągająca i równie dobra od strony graficznej. Tymczasem, ku mojemu wielkiemu zdziwieniu, właśnie wtedy, gdy uporałem się z wielkim robotem na ostatnim, dwudziestym siódmym poziomie *Descenta* i zamierałem odpocząć sobie, bawiąc się w *Zeppelina* lub nieśmier-

Jest rok 2074. Siedemdziesiąt lat wcześniej zamieszkujące wszechświat cywilizacje podpisały układ o pokojowej współzyszczeni. Niestety, właśnie okazało się, że siły wroga zaatakowały Ziemię i doszczętnie zniszczyły jej instalacje obronne. Wobec tego na pomoc wewano Ciebie, wspaniałego pilota pojazdu o nazwie TV 202. Twoim zadaniem jest pokonanie sił wroga, zniszczenie wyznaczonych celów i powrót do bazy. Przed rozpoczęciem każdego poziomu



telnych *Piratów*, wpadł w moje ręce zupełnie nowy program - *Terminal Velocity*. Spowodował on, że znów poświęciłem się walce na śmierć i życie z najeźdźcami zagrażającymi naszej cywilizacji. Po prostu grafika i tempo gry przykuły mnie do monitora zupełnie!

otrzymujesz wyczerpującą informację o celach, które masz zniszczyć i o używanym przez wroga uzbrojeniu.

Skoro wiesz już, co masz zniszczyć, możesz rozpocząć grę. Statek baza zrzuca Cię w atmosferę planety, na której znajdują się stra-

tegiczne cele. W górnej części znajduje się panel informacyjny, wyświetlający wszystkie potrzebne dane. Są to kolejno:

SECT - numer sektora, w którym się znajdujesz;

DIST - odległość do aktualnie wybranego celu;

w formie trójkąta w centrum okręgu. Na ekranie radaru wyświetlane są następujące symbole: czerwone kółko to cel naziemny, czerwony minus to cel powietrzny pod Tobą, czerwony plus to cel powietrzny nad Tobą, żółte kółko to wejście do tunelu, a niebieskie



NAV - symbol celu, do którego właśnie zmierzasz (wyjaśnienie poniżej);

WEPN - rodzaj używanej własnie broni (jak wyżej);

AMMO - ilość posiadanej amunicji.

Po prawej stronie na panelu znajdziesz żółty pasek oznaczający moc tarcz ochronnych oraz niebieski - stopień otwarcia przepustnicy. Obok znajduje się radar krótkiego zasięgu, na którym Twój statek przedstawiony jest

kółko to jakiś przedmiot do zbrania. Poza tym, jeżeli szukasz najkrótszej drogi do właśnie wybranego celu, to kierunek, w którym się ona znajduje, symbolizowany jest przez czerwony punkt zapalający się na samej górze wyświetlacza radaru. Cele nawigacyjne to kolejno:

TGT - cel do zniszczenia;

CHK - checkpoint czyli kolejny etap trasy do celu;

DUN - miejsce powrotu do statku bazy;





TUN - wejście do tunelu;

XIT - wyjście z tunelu;

BOS - główny cel całego epizodu (gdy go osiągniesz, na ekranie pojawi się pasek symbolizujący, ile jeszcze razy cel musi zostać trafiony, aby uległ zniszczeniu).



Gra oferuje duży wybór uzbrojenia, ale w zasadzie tylko z nazwy, gdyż nie udało mi się zaobserwować istotnych różnic w mocy niszczycielskiej. Każdy z rodzajów broni jest dostępny pod klawiszami od 1 do 7, jednak amunicję trzeba dopiero znaleźć w grze. Broń to po kolei:

PAC - działko plazmowe;

ION - karabin jonowy;

RTL - laser szybkostrzelny;

MAM - rakiety ręcznie naprowadzane;

SAD - rakiety samonaprowadzające;



SWT - torpeda obezwładniająca;
DAM - bomba niszcząca wszystko w zasięgu dużego radaru.

Oprócz tego, w momencie, gdy używasz dopalacza (klawisz Alt), w okienku tym pojawia się napis FLY, zaś w okienku WEPN - ilość posiadanego paliwa do dopalacza.

Uff, to tyle, jeśli chodzi o to, co widać na ekranie. A jak grać?

Po pierwsze, od razu warto wcisnąć klawisz "Tab", co uruchamia radar długodystansowy. Symbole na nim przedstawione mają takie samo znaczenie, jak te z małego radaru. Gdy masz włączony radar, warto przede wszystkim rozejrzeć się za bunkrami, które

wyglądają jak duże czarne prostopadłościany z niebieskimi elementami na dachu. Gdy je zniszczysz, masz szansę skorzystać ze składowanych w nim urządzeń i energii, które pojawiają się w postaci pulsującej kuli. Możesz wtedy odbudować sobie tarcze, naładować paliwo do dopalaczy czy zebrać amunicję do uzbrojenia. Wszystkie te fakty są komentowane na ekranie. Następnie, posługując się danymi z panelu kontrolnego, wybierasz najkrótszą drogę do aktualnego celu nawigacyjnego i realizujesz kolejne za-

dania, z tym że nie musisz trzymać się ściśle wyznaczonego celu, gdyż jak zapewne zważyłeś, możesz na ekranie radaru znaleźć wejście do tunelu, który nie zawsze musi znajdować się na wyznaczonej Ci drodze. Warto przebadать wszystkie z nich, gdyż można tam znaleźć bardzo wiele bonusów. Na wyższych poziomach gry wejścia do tuneli są bardzo



silnie bronione. Korytarze prowadzą do głównych celów, gdzie znajdujesz wykute pod ziemią hale wypełnione polującymi na Ciebie urządzeniami. Gdy wreszcie uporasz się ze wszystkimi celami, na wyświetlaczu pojawia się napis DUN, co oznacza, że możesz spokojnie skierować się do domu. Jeżeli wybrałeś sterowanie klawiaturą, to warto jeszcze wiedzieć, że informacje o bieżącym stanie gry możesz znaleźć pod klawiszem Delete.

Jak już wcześniej napisałem, gra jest wspaniała ze względu na



tempo i grafikę. Są one po prostu rewelacyjne; wystarczy popatrzeć na zdjęcia obok. Podobnie jak w *Descencie*, masz tu możliwość poruszania się we wszystkich kierunkach, a co najważniejsze, programiści postarali się, aby obraz z kabiny był jak najbliższy rzeczywistości. Tak więc widzisz zamglony horyzont, zatarte kontury odległych przedmiotów, a jeżeli wzniesiesz się dostatecznie wysoko, będziesz mógł oglądać świat znad chmur. Niestety, pełne możliwości programu osiąga dopiero przy Pentium z 12 MB RAM. W innych przypadkach, tzn. przy 486 i 4 MB RAM, gra będzie chodziła nieco wolno albo dostępna

będzie tylko uproszczona grafika. Szkoda, ponieważ przy włączonej wysokiej rozdzielczości gra sprawia wrażenie filmu animowanego. Cóż, postęp to postęp i nie ma innego sposobu, jak zaopatrywać się w coraz to doskonalsze komputery. W przeciwnym wypadku znowu nie będziemy mieli dostępu do najciekawszych programów.

M.M.





1830

Producent: Avalon Hill

Witam wszystkich miłośników kolejnictwa! Trzeba przyznać, że amatorzy budowania pociągów, stacji, torowisk i innych tego typu rzeczy nie są zbyt przez programistów rozpieszczani. Dotychczas było tylko kilka produktów, które mogły ich zadowolić. Inna sprawa, że wszystkie reprezentują bardzo przyzwoity poziom. Są to: *Railroad Tycoon*, odmiana *Deluxe* tejże gry, *Transport Tycoon* i *A-Train* (dla porządku należy jeszcze wspomnieć o *Transarctica* - przyp. red.). Z pewnością dzieła te zadowolili wszystkich, których interesuje historia i rozwój omawianej dziedziny transportu. Tymczasem właśnie pojawiła się nowa gra pod tytułem 1830.

Proszę się nie sugerować rokiem, to nie będzie o Polsce pod zaborami. Tematem programu jest budowa linii kolejowych w Ameryce Północnej we wczesnych latach XIX wieku. Jest to spojrzenie na ten temat z dość nietypowej strony, nie wcielasz się bowiem w rolę dyrektora przedsiębiorstwa transportowego, lecz stajesz się kimś w rodzaju maklera giełdowego operującego akcjami spółek kolejowych.

Na początku musisz ustalić parametry wstępne, czyli poziom trudności, ilość przeciwników oraz wybrać sobie fizjonomię. Można także zdać się na ślepy los i wybrać wszystkich opcji powierzyć komputerowi. Następnie czeka walka o zakup prywatnych kompanii. Jest ich sześć: Schuylkill Valley, Champlain & St. Lawrence, Delaware & Hudson, Mohawk & Hudson, Camden & Amboy, Baltimore & Ohio.

Camden & Amboy i Baltimore & Ohio. Pierwsza firma kosztuje najmniej, lecz przynosi nikły dochód ze skarbu państwa; ostatnia - wprost przeciwnie.

Targi sprowadzają się do kilku rund (ich liczba zależy od ilości grających), podczas których każdy z biznesmenów może wysunąć jedną ofertę finansową wobec którejś firmy. Każde przedsiębiorstwo (w dalszej części opisu będę je nazywał prywatnym, w odróżnieniu od państwowych) oprócz Schuylkill Valley posiada specjalną właściwość. Np. właściciel Camden & Amboy otrzymuje na starcie Pensylwania Rail Road. W czasie finansowego pojedynku możesz podejrzeć, kto zaoferował kupno jakich firm i po jakiej cenie (holdings), przejrzeć właściwości każdej kompanii prywatnej (companies) i zobaczyć mapę, na której przedstawiono sytuację w momencie rozpoczęcia gry. Widoczne są na niej wszystkie linie oraz stacje należące do ośmiu firm państwowych. Jeśli po zakończeniu rund przeznaczonych na propozycje którąś firmę prywatną chciał kupić tylko jeden mak-

ler, otrzymuje ją po cenie, którą sam zaoferował. W przypadku, gdy przedsiębiorstwem zainteresowanych jest więcej osób, przeprowadza się licytację. Jej zasady są niezwykle proste. Ten, kto zaoferuje najwyższą sumę, wygrywa przetarg. Operacja ta odbywa się do czasu, aż wszystkie przedsiębiorstwa zostaną wysprzedane.

Proponuję nie szastać pieniędzmi w tym momencie i zatrzymać ich trochę, gdyż teraz przechodzisz na giełdę papierów wartościowych. Znajdują się na niej akcje wszystkich ośmiu firm państwowych, w kompletach po 10. Planszę podzielono na trzy panele. Pierwszy, "your shares", obrazuje stan Twoich akcji. Na polu "initial offering" widnieją wszystkie papiery, które nie zostały jeszcze sprzedane prywatnym właścicielom. Trzeci panel to "bank". Na nim umieszcza się akcje, których maklerzy z różnych powodów musieli się pozbyć. Można je kupić

Wtedy opuszczasz swoją kolejkę i nie robisz nic aż do następnej tury.

Odrębne reguły dotyczą kupna pierwszego papieru danej firmy. Jest to tzw. pakiet otwierający. Nie zawiera on jednej, lecz dwie akcje, do których dołączono certyfikat prezydenta USA, upoważniający do ustalenia ceny początkowej tych papierów. To daje Ci przewagę nad rywalami już na starcie, a będzie ona potrzebna, gdyż w walce o władanie korporacjami nikt nie ma skrupułów. Chodzi o to, aby uzyskać przeważającą liczbę akcji. Właściciel tychże staje się głównym akcjonariuszem i tylko on ma prawo ingerencji w politykę firmy (innymi słowy, kieruje jej poczynaniami). Zapytasz pewnie, czy wobec tego jest sens kupować akcje przedsiębiorstwa, jeśli ktoś inny jest już jego właścicielem? Ależ oczywiście! Posiadanie papierów dobrze rozwijającej się korpora-



cji przynosi spore zyski. Jak je uzyskać, powiem trochę później.

W obrocie papierami wartościowymi musisz wykazać się niewielką znajomością ekonomii i spostrzegawczością. Jeśli ktoś sprzedaje akcje firmy, której notowania giełdowe wynoszą np. 67\$ za 110\$, znaczy to, że przykładowe przedsiębiorstwo przynosi zyski i warto kupić jego papiery, nawet po tak wygórowanej cenie. Pragnę też zwrócić uwagę na kolory cen. Jeśli są one białe, to wszystko w porządku, jednak gdy barwa zaczyna zmieniać się na coraz ciemniejszą, to firma ma kłopoty. Jej akcje kupisz bardzo tanio, ale i niewielki pożytek Ci przyniosą.

Obrotem papierami rządzą także prawa podaży i popytu. Jeśli sprzedajesz dużo egzemplarzy papierów tej samej firmy, ich cena maleje. Nie można także sprzedać i kupić akcji jednego przedsiębiorstwa w tej samej turze. Ope-

tak samo jak z banku, z tym, że ceny w obu oknach mogą być różne.

Jak się zapewne domyślasz, operacje giełdowe polegają na zakupie i sprzedaży akcji. Rządzi nimi kilka reguł, które wyjaśnię. W czasie swojej tury każdy gracz może kupić jedną akcję z dowolnego miejsca lub sprzedać kilka sztuk. Ostatnim możliwym posunięciem jest pasowanie, a odbywa się ono wtedy, gdy nie masz gotówki lub czekasz na okazję.





racje giełdowe ułatwia możliwość podpatrzenia, co posiada konkurencja. Dzięki temu możesz precyzyjnie zaplanować swoje posunięcia, np. by nie dopuścić do wykupienia akcji jednej z firm.

Wszystkie opisane przeze mnie reguły nie dotyczą pierwszej sesji giełdy. Grający nie mają wtedy prawa sprzedaży czegokolwiek. Ponadto nikt nie może posiadać więcej, niż sześć akcji jednego przedsiębiorstwa. Sesja kończy się, gdy wszyscy gracze pasują.

Kiedy już zakończysz operacje giełdowe, czas ruszać na podbój kolejowych szlaków, tzn. przenieść wzrok na mapę. Przedsta-



wia ona pewien wycinek Stanów Zjednoczonych (niestety, nie wiem który, gdyż autorzy zapomnieli podpisać miasta). Podzielony został na heksagonalne pola, podobnie jak w wielu grach strategicznych (zarówno komputerowych, jak i planszowych). Szkoda trochę, że obszar działania jest niezbyt wielki, gdyż to, co widzisz przed sobą, to cała mapa. Zaznaczono na niej góry, równiny, wody i miasta. Istnieje też niezbyt rozwinięta sieć kolejowa, połączona w węzły dzięki stacjom. Wszystkie działania przeprowadzone tutaj rzutują na sytuację giełdową, zatem musisz bardzo uważnie obserwować poczynania swoich konkurentów. W ciągu kilku pierwszych kolejek zapewne nie będziesz jeszcze posiadał własnej korporacji, zatem zarabiaj, kupując akcje już działających. Wkrótce i Ty zostaniesz szefem przez

duże "S". Do Twojej dyspozycji należą wszystkie pieniądze firmy. Otrzymujesz także zestaw komend, dzięki którym będziesz mógł się rozwijać (nie wszystkie występują jednocześnie). Oto one:

1. *Lay track* - układanie nowych torów. Za pomocą tej opcji układasz nowe trasy dla swoich stalowych mustangów. Na mapie zauważysz od razu heksy czerwone i szare. Są to pola, których



nikt nie jest w stanie rozbudować. Nie możesz ich modyfikować. Oprócz nich są także pola żółte. Jest to pierwszy stopień zabudowy dróg kolejowych. Takie właśnie innowacje będziesz wprowadzać za pomocą tej ikony. Kiedy ją wybierzesz, komputer pokaże miejsca, na których możesz operować. Jednorazowo możesz zmodyfikować tylko jeden heks. Im więcej miast połączysz swoimi torami, tym więcej pasażerów zabiorą Twoje pociągi, co z kolei da więcej pieniędzy. Na niektórych polach widnieją cyferki. Oznaczają one cenę, jaką trzeba za-



płacić za podniesienie jego jakości. Najwięcej kosztują góry, przez które musisz kopać tunele (nie bój się, nie własnymi rękami; wszystko odbywa się automatycznie). Każdy heks może zostać zmodyfiko-



wany trzykrotnie. Wiadomo - coraz nowsze pociągi potrzebują coraz lepszych torów. Kolor żółty oznacza najniższą modernizację. Barwa zielona to już wyższy stopień techniczny, a najwyższy - brązowa.

2. *Buy train* - zakup pociągu. Istotna możliwość, nie będziesz przecież transportował klientów na



tywy przedstawiane jest jako animacja opatrzona krótką notką zawierającą kilka faktów historycznych. Ta innowacja nadaje grze charakter edukacyjny i działa na jej korzyść. Takie ważne wydarzenia powoduje także serię konsekwencji, mających ogromny wpływ na dalszy przebieg zabawy. Po pierwsze, wraz z pojawianiem się nowych modeli, starsze muszą odejść i są zdejmowane z planszy, a to z kolei wymusza zakup nowych, droższych egzemplarzy. Ponadto zmniejsza się liczba pociągów, które jednocześnie są utrzymywane.

Na początku możesz mieć ich 4, na końcu tylko 2. Są dwa sposoby kupowania tychże. Pierwszy to udanie się do banku, gdzie po ustalonej cenie dostaniesz żądany sprzęt. Drugim jest próba nabycia od innej firmy. Musisz wtedy zaproponować ilość gotówki, jaką zapłacisz za obiekt. To rozwiązanie ma pewien poważny mankament. Kontrahent może wcale nie mieć ochoty na sprzedaż, a wtedy z transakcji nici. Ze swojej strony zalecam zakup nowoczesnych pociągów jak najszybciej, gdyż to wymusza na przeciwniku wydatki.

3. *Station* - stacja. Pociągi muszą się gdzieś zatrzymywać, aby wyladować jednych pasażerów i zabrać drugich. Rzecz jasna, Twoje składy jeżdżą tylko między Twoimi stacjami i jedynie stąd bierze się dochód (oprócz przychodów wynikających z posiadania prywatnych kompanii). W jednym miesiącu może stać wiele dworców na-

własnym grzbiecie. Ponieważ gra rozpoczyna się w roku 1830, dostępnym na początku sprzętem są proste pociągi kursujące między dwoma miastami. Jednakże świat idzie do przodu, a wraz z nim nowe technologie. Dość szybko pojawiają się lokomotywy zdolne jeździć między trzema, czterema, pięcioma i sześcioma miastami. Ukoronowaniem tego wyścigu jest wspólna maszyna z silnikiem Diesla. Pojawienie się nowej lokomo-



leżących do różnych firm. Nową budowlę stawiasz, gdy doprowadzisz tory do nowego miasta. Jest ich niestety ograniczona ilość, maksymalnie trzy na przedsiębiorstwo.

4. *Buy company* - ta opcja umożliwia Ci zakup prywatnej kompanii (niestety - tylko do czasu). Jeśli tego dokonasz, możesz czerpać wszystkie przywileje wynikające z jej posiadania.

5. *Collect* - zbieranie pieniędzy zarobionych podczas ostatniej kolejki. Jako główny akcjonariusz masz prawo zdecydować, co z nimi zrobić. Możesz rozdzielić zysk między posiadaczy akcji (pay out dividends), rzecz jasna Ty zgarniasz najwięcej, ale i innym skapnie co nieco. Druga ewentualność (withhold earnings) jest przewidywana na wypadek, gdybyś uznał, że pieniądze są potrzebne bardziej firmie, niż udziałowcom. Dochodzi do tego najczęściej w końco-



wym etapie gry, gdy trzeba zbierać na lokomotywy dieslowskie. Obcinasz tym samym swój dochód na jedną turę.

6. *End turn* - koniec tury.

Oprócz tego do dyspozycji masz jeszcze kilka opcji na górnej liście. Najważniejsza z nich to "info", za pomocą której dowiadujesz się, kto posiada najwięcej gotówki, jakie są rodzaje akcji itp. "History" jest diagramem obrazującym poczynania wszystkich firm od początku rozgrywki. "Stock" informuje o dochodach i pozycji korporacji wśród innych przedsię-



biorstw. "Trains" to wykaz pociągów posiadanych przez wszystkich konkurentów.

Tak z grubsza wygląda cała gra. Kończy się, gdy zostanie spełniony jeden z trzech warunków:

1. Zamknięcie banku - wszystkie akcje zostały rozdane między grających i ta instytucja przestaje być potrzebna. Od momentu zamknięcia maklerzy mają dwie tury na zakończenie swoich interesów.

2. Bankructwo jednego z oponentów - koniec gry następuje natychmiast i od razu podliczane są punkty.

3. Zdobycie przez jednego gracza wszystkich firm, co jest raczej niewykonalne, choć możliwe.

Po zakończeniu rozgrywki komputer podlicza wszystkim punkty.



W zasadzie jest to ilość zarobionych pieniędzy, z tym, że podawana jest suma gotówki zarobionej przez Ciebie i Twoje przedsiębiorstwo. Ogłoszony zostaje zwycięzca, a Ty zobaczysz obrazek podsumowujący Twoje dokonania jako maklera. W tym miejscu

pragnę zaznaczyć, że komputerowi przeciwnicy są bardzo silni i nawet na najłatwiejszym poziomie trzeba się sporo nagłowić, aby ich pokonać. Bardzo dobrym pomysłem jest umieszczenie poziomów trudności, dzięki czemu odbiorca ma możliwość śrubowania swoich umiejętności.

1830 posiada wiele zalet. Na pewno należy do nich prostota programu. Grający nie zostaje od razu przytłoczony kilkudziesięcio-

ka przebiega zbyt krótko. Trzy godziny wystarczą na ukończenie najbardziej skomplikowanego scenariusza. A właśnie wtedy wszystko się rozkręca! Poza tym trochę za mała wydaje mi się mapa. Szkoda także, iż za każdym razem jest taka sama.

Powyższe niedociągnięcia rekompensuje możliwość gry w kilka osób na jednym komputerze. Jeśli masz kilku kolegów i nie wiesz, co robić, "odpalcie" tę opcję.

Na pozytywny obraz programu składa się również muzyka. Określę ją jednym słowem: wyśmieszni-ta! Melodii jest sporo, są miłe dla ucha, a przede wszystkim pasują do czasu i miejsca akcji. Co do grafiki, to nie mam poważnych zastrzeżeń. Jest co prawda zbyt schematyczna i uboga w szczegóły, jednak dość wyraźna, aby nie nużyła i umilała czas zabawy.

1830 to niezbyt rozbudowana, łatwa w obsłudze gra ekono-



ma ikonami, z których połowa służy nie wiadomo do czego. Interesujące jest także nowe podejście do tematu - już nie tylko właściciel kolei, ale także gracz giełdowy.

Do drobnych wad zaliczyłbym tu dwie rzeczy. Po pierwsze, zbyt nie uproszczenie. Przydałoby się nieco urozmaicić zabawę wprowadzając budowę na semafony, wiadukty, stacje rozrządowe, podział na pociągi towarowe i osobowe itp. Drugi zarzut jest nieco poważniejszy, choć oczywiście nie psuje wyglądu całości. Każda rozgryw-

miczna. Oczywiście, ustępuje pod względem złożoności wymienionym na początku konkurentom, lecz dostarcza niesamowitą dawkę emocji. Jeśli więc jesteś zwolennikiem takich produktów, koniecznie musisz ją mieć. A i każdy inny gracz powinien się z nią zapoznać. Gwarantuję godziny wspa- niałej rozrywki.

Piotr Bilski
"Alien"





BRETT HULL HOCKEY

Producent: Accolade

Hokej na lodzie to dyscyplina sportu, która coraz głębiej wnika w nasze życie. Do niedawna polscy kibice ekscytowali się grą naszych zawodników na zimowych igrzyskach. Wielu z nas pamięta mrozące krew w żyłach pojedynki z reprezentacją Związku Radzieckiego czy Czechosłowacji. Trzeba przyznać, że polscy hokeiści grali bardzo dobrze, co odzwierciedlały wyniki (najczęściej dwucyfrowe). No cóż, nikt nie twierdzi, że pretendujemy do tytułu mistrza świata. Na razie możemy podziwiać wyczyny naszych zawodników za pośrednictwem telewizji polskiej. Jeśli natomiast ktoś jest szczęśliwym posiadaczem telewizji satelitarnej, zapewne obserwuje ligę zawodową NHL. Skupia ona zawodników o niezaprzeczalnej klasie, stąd też jej stale rosnąca popularność. Naturalnie zjawisko to postanowili wykorzystać także twórcy gier komputerowych. Tak powstał **Brett Hull Hockey**, wyprodukowany przez znaną skądinąd firmę **Accolade**, której bynajmniej tematyka sportowa nie jest obca.

Trzeba przyznać, że hokej to temat jeszcze dziewiczy i niezbyt eksploatowany. Na szczęście, **Accolade** nie poszła na łatwiznę i zabrała się do pracy z pełnym zaangażowaniem. A oto efekty. Odbiorcę wita demo przedstawiające samego Bretta Hulla w akcji. Jednakże już ono uzmysławia, jaka będzie cena jakości. Aby rzeczoną akcję zobaczyć płynnie, należy zaopatrzyć się w procesor 486. Trzeba przyznać, że jest na co popatrzeć. Jeśli już znudzi Ci się oglądanie tego samego w kółko, możesz przejść do opcji gry. Jest ich dość dużo i chyba zadowolą każdego gracza. Dla przykładu wybór kontrolera obejmuje dwie konfiguracje klawiatury, joystick

i gamepad. Zostawmy to jednak i przejdźmy do najważniejszych możliwości.

BHH pozwala na rozegranie pojedynczego meczu, systemu play-off lub pełnego sezonu (od 11 do 84 spotkań). Możesz także wybrać sobie drużynę, oczywiście jedną z grających w NHL. Ustawianie długości tercji to już standard. Dodam tylko, że wszystkie ustawienia okraszone są grafikami w wysokiej rozdzielczości.

Autorzy przedstawili pole gry z góry, przesuwające się w pionie. Grafika zarówno boiska, jak i zawodników jest bardzo dobra, bogata w szczegóły. Nie są to już malutkie, śmieszne ludziki z *Sensible Soccer*.

Znienacka, niczym Michelle z Ruchu Oporu, pojawia się sędzia i rzuca krążek. I cóż? Nie dość, że gra toczy się szybko, że odbywają się skandujące tłumy, to jeszcze słyszysz spokojny głos komentatora sportowego. Mówi on przez cały czas trwania rozgrywki. Nie raz usłyszysz, że "nr 12 przekracza połowę, podaje do 25, ten strzela!...". Najbardziej jednak przypadły mi do gustu dźwięki syren i trąbek. Zupełnie jak na prawdziwym meczu!

Animacja także spełnia oczekiwania. Hokeiści nie tylko wyglądają jak prawdziwi, ale również realistycznie się poruszają. Wystarczy chwilę obserwować przebieg akcji. Bardzo dobrze wyglą-



dają ruchy bramkarza, dla którego zaprogramowano wszystkie typowe rzuty obronne. Trzeba zobaczyć, jak łapie krążek w rękę lub jak rzuca się ofiarnie, zasłaniając sobą bramkę. Strzały innych graczy także dopracowano z pełną pieczołowitością. Niestety, także tutaj daje się odczuć konieczność posiadania 486. Ekran na wolniejszych komputerach prze-

suwa się po prostu skokowo, choć mimo wszystko grać się da.

Rozgrywka toczy się zgodnie ze wszystkimi regułami i jako taka jest niezwykle dynamiczna. Sędzia co prawda nie jest widoczny w czasie walki lecz w momencie, gdy popełniono wykroczenie, natychmiast się pojawia i daje o sobie znać. Najczęstsze błędy popełniane przez hokeistów to:

1) Przetrzymanie. Z założenia hokej ma być grą bardzo szybką, dlatego nie może być mowy o jakichkolwiek spowolnieniach. Jeśli bramkarz jest w posiadaniu krążka i zwleka z jego wybićciem, sędzia dyktuje wznowienie w tercji obronnej tejże drużyny.

2) Uwolnienie. Ten błąd jest popełniany przez drużynę, która została zepchnięta do obrony i usiłuje ją przełamać. Niedozwolone jest wybiecie krążka daleko w tercję przeciwnika. To przewinienie również kończy się wznowieniem.

3) Spalony na niebieskiej. Podobnie jak w piłce nożnej niedopuszczalna jest sytuacja, gdy za



niebieską linię obronną wędruje krążek, a dopiero potem przekracza ją przeciwnik i przejmuje go.

Dodatkowo w lidze NHL bardzo częste są faule, a nierzadko mecz kończy się regularną bitwą. O dziwo - tutaj dość trudno powędrować na ławkę kar. Szkoda, bo ograniczono największą frajdę. Co to za mecz, na którym nie można znokautować przeciwnika?

Brett Hull Hockey to bardzo widowiskowy program, choć nie pozbawiony wad. Jeśli druga drużyna atakuje, a Ty usiłujesz się cofnąć, Twoi zawodnicy poruszają się niemrawo i wcale nie spieszy im się do zażegnania niebezpieczeństwa. Ponadto komputerowy bramkarz będąc w posiadaniu krążka często zastanawia się zbyt

długo i często kończy się to wznowieniem. Ta częsta sytuacja powoduje zastoje w grze, a przecież nie o to chodzi.

Na koniec wypadałoby powiedzieć coś o taktyce. Jeśli jesteś w obronie, nie masz wielkiego wyboru. Staraj się wybić krążek spod kijów napastników i zatrzymać go przy sobie. Następnie wyprowadź kontrę, najlepiej skrzydłem. Jeśli natomiast Ty jesteś w ofensywie, możesz pokusić się o solową akcję zakończoną silnym strzałem z daleka lub też podejść pod bramkę i spróbować lekkiego, technicznego uderzenia. Ponadto zalecam częste, lecz dokładne podania. Nic



tak nie dezorientuje wrażej obrony.

Brett Hull Hockey zdaje się być zapowiedzią rozpoczynającej się właśnie lawiny "hokejów". Jak na prekursora, jest bardzo dobrze wykonany. Jeśli więc lubisz porządną walkę zespołową, oto program dla Ciebie.

Piotr Bilski
"Alien"





DUNGEON MASTER 2 THE LEGEND OF SKULLKEEP

Producent: Interplay/FTL

Kiedy w roku 1987 pojawił się na rynku *Dungeon Master*, świątek graczy zawrzał z podniecenia. To była absolutna rewelacja. Po raz pierwszy zastosowano tak sugestywny sposób oddania fabuły. Rozgrywana w czasie rzeczywistym labiryntówka 3D pozwalała niemal stopić się z bohaterami. Wymiernym efektem popularności był wynik sprzedaży programu - w samej tylko Europie ponad 250.000 kopii! Po tym sukcesie, jak grzyby po deszczu, zaczęły powstawać inne gry tego typu. Najbar-

za to możliwości samej walki (rozwój grafiki i engine'u jest oczywisty). Można śmiało powiedzieć, że bez gry *Dungeon Master* prawdopodobnie nie byłoby dzisiaj wszystkich tych *Doomów* i *Descentów*.

Kolejny po "Władcy Lochów" był *Chaos Strike Back*. Zasadniczo w następcy niewiele się zmieniło. Na nieszczęście samej gry, gdyż w tym czasie konkurencja zdążyła już wydać kilka labiryntówek, które dorównywały "wielkiemu bratu" fabułą, a jednocześnie prze-



dziej znanymi tytułami są *Eye of the Beholder* (trzyczęściowy cykl) oraz *Black Crypt*, ale było tego znacznie więcej. Do dzisiaj zresztą wielu twórców gier czerpie pomysły wprost z "Władcy Lochów". Najprostszym przykładem jest choćby *Wolfenstein 3D*, gdzie rolkowe zasady ograniczono do absolutnego minimum, rozbudowując

wyższały go jakością grafiki. Po tym zdarzeniu temat ucichł na dobrych kilka lat.

Nie wszyscy pogodzili się z odejściem cyklu na zasłużony odpoczynek, a już na pewno nie sami jego twórcy. Jakiś rok temu niespodziewanie gruchnęła wieść, że trwają prace nad kolejną częścią "Władcy Lochów". Planowa-



ny termin wydania przypadać miał z początku na tegoroczną wiosnę, jednakże potem przekładano go kilkukrotnie. Zniecierpliwienie fanów rosło z miesiąca na miesiąc. I oto - stało się! Na rynku właśnie pojawił się *Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep*.

Na początku, jak to zwykle bywa w tego typu grach, czeka

ludnych, co wcale nie oznacza, że zamieszkałych przez ludzi, okolicach tajemniczej wieży. Rozwiązanie to przypomina nieco pomysł zastosowany w *Eye of the Beholder 3*, jednak moim zdaniem zostało wykonane znacznie ciekawiej. Każdy sektor ma swoje potwory, a czasem i scenerię, co tworzy odrębne klimaty. Poza tym



Cię wybór postaci. Zastosowana tutaj technika przypomina tę z poprzednich części cyklu. Wchodzisz do czegoś w rodzaju krypty i ożywasz wybranych herosów. Potem należy już tylko odszukać drabinę prowadzącą na powierzchnię i... już zaczynasz grę.

Podobnie jak we wszystkich "dungeonach", tak i tutaj czekają Cię przygody w mrocznych, pełnych potworów i pułapek podziemiach. Ale nie tylko to. Będziesz miał także okazję pobuszować na powierzchni, a dokładniej - po

w każdej części znajduje się jakieś znalezisko (np. klucz), bez którego dalej ani rusz. Takie rozwiązanie pozwala już od pierwszych chwil "wciągnąć się" w grę.

Jeśli chodzi o nowości, to przede wszystkim należy powiedzieć o automapie, której w *DM* i *ChSB* brakowało. Autorzy użyli tu zresztą zręcznego wybiegu, tworząc magiczny radar, który zasila "mana". Dzięki temu nie można używać mapy na stałe, a tylko okresowo, gdyż niosącemu ją magowi może w krytycznym momencie zabraknąć siły



do rzucenia czaru. Prócz tego w grze istnieją starsze i nowsze generacje mapy. Te ostatnie mogą na przykład ukazywać położenie przeciwników.

Kolejną innowacją jest możliwość przesuwania przedmiotów. I nie chodzi tu wcale o skrzynie czy kamienie, ale na przykład o stół. W przypadku chęci wykonania takiego manewru, wystarczy kliknąć na dany przedmiot i kiedy pole sterowania ruchem postaci (prawy dolny róg ekranu) zmieni swój wygląd, wskazać miejsce docelowe. Przesuwanie przedmiotów nie jest tylko zabiegiem technicznym. Czasem będzie to jedyny sposób na dotarcie do jakiegoś znaleziska. Np. już w pierwszej komnacie trzeba przesunąć stół, by do-

žadany przedmiot, a następnie, w zależności od rodzaju transakcji, przejść do stosownego straganu. Tutaj na stół kładzie się albo oferowany towar (na lewo) albo pieniądze (na prawo), przy czym w ostatnim przypadku, tj. przy zakupie, można próbować co nieco wytargować, kładąc kolejno zapłatę (jest sześć rodzajów środków płatniczych) i obserwując reakcję sprzedawcy.

Inne zmiany dotyczą spraw bardziej subtelnych. Po pierwsze, system obsługi księgi czarów pozostawiono ten sam, ale ją samą wzbogacono o dodatkowe ikony, ułatwiające orientację. Szczerze mówiąc, uważam, że jest to najslabszy element gry. Zapamiętanie wszystkich układów runów, pomi-

łych zabijać (szelma, wykończył mnie kilka razy pod rząd). W dodatku jest tak ruchliwy, że trudno go złapać i mu przyłożyć. Poza tym, po okradzeniu nie zawsze

ły to zdecydowanie największe atuty gry.

Oczywiście, równie dobrze można powiedzieć, że grafika i animacja są zbyt przestarzałe (w koń-



trzeć do wnęki ukrytej za obrazem.

Następną nowością są sklepy. Można je znaleźć zaraz po wyjściu z mini-labiryntu znad krypty. W każdym sklepie znajduje się strażnik (nie radzę go zaczepiać), lista towarów (to coś pomiędzy straganami), stoisko kupna i sprzedaży, sprzedawca oraz oczywiście towar. Na początek należy wybrać (strzałki na liście towarów)

mo tej innowacji z ikonami, nadal jest trudne i przeszkadza w swobodnej rozgrywce. Myślę, że niezmiennie wygrywa tutaj system użyty w *Eye of the Beholder* - proste i rzeczowe wymienianie czarów z nazwy, koniec, kropka. Po drugie, potwory są inteligentne i oferują różnorodność doznań. Na przykład, w pewnym miejscu pewien krasnolud lubi okradać podróżnych, a potem gołych i weso-



chce walczyć i czasem po prostu czmycha w jakiś ciemny zakamarek. Takich przykładów mógłbym zresztą podać znacznie więcej, ale wolę nie psuć Ci przyjemności samodzielnego ich odkrywania. Po trzecie, czego jak na razie nie udało mi się jeszcze sprawdzić, gdyż za krótko gram, autorzy obiecują większą niż w *DM* i *ChSB* interaktywność między postaciami i graczem, a to może ozna-

cu obecnie wszystko jest "doomowate"), zaś treść nadaje się do lamusa (kto dzisiaj gra w "dungeons"?), ale może właśnie warto spróbować czegoś innego. Po niezbyt udanym *Crystal Dragon*, jest to właściwie pierwsza produkcja tego typu warta zwrócenia uwagi. Nobilituje ją zresztą tradycja serii. Już ten tylko powód starcza, by sięgnąć po *Dungeon Master 2*. Do czego gorąco zachęcam.



czać tylko jedno - jeszcze lepszą zabawę.

Boss

Podsumowując, *Dungeon Master 2* prezentuje się całkiem okazale. Poprawiona w stosunku do pierwowzoru grafika podnosi poziom rozrywki (komiksowym charakterem przypomina tę z *Beholderów*). Przy okazji, cieszą takie efekty, jak możliwość zgaszenia lub zapalenia ognia w kominku czy nastanie ulewnej burzy. Jeszcze lepiej wypada ocena dźwięku, który tworzy nierozdzielalną całość z tym, co dzieje się na ekranie. Natomiast prostota obsługi i charakter fabu-





COMMAND ADVENTURES STARSHIP

Producent: Future Vision

Niestety, najgorsze stało się faktem. Dosłownie przed chwilą zostałeś zwleczony z przytulnej leżanki w ośrodku wypoczynkowym i siłą zaprowadzony do Międzynarodowej Agencji Eksploracji Wszechświata. Na nic zdały się tłumaczenia, że jesteś na urlopie, że boli Cię brzuch, że tak naprawdę jesteś Charlesem Bronsonem. Zostałeś kulturalnie acz stanowczo ubrany w skafander i posadzony za sterami kosmolotu zwiadowczego "Nadzieja Ziemi". Jakiś dowcipniś zabrał Ci dodatkowo mapę, dzięki której mógłbyś wrócić z powrotem do domu. Na reakcję by-

uważyć znaczących różnic między nimi. Następnie przechodzisz na pokład stacji kosmicznej. Trzeba przyznać, że wygląda całkiem nieźle. Stoją sobie kontenery, w oddali ktoś naprawia statek, pracują windy. Kierujesz się śmiało do stoczni, by wybrać sobie odpowiedni sprzęt do podróży. Proszę, proszę, czego tu nie ma. Statków całe zatrzęsienie. W kilkudziesięciu rodzajach. Pewnie masz kłopoty z wyborem. Na szczęście, usłudźni programiści pomogli rozwiązać Twoje wątpliwości. Cena niemal każdego sprzętu znacznie przewyższa skromne możliwości

przypadku autorzy zadziwiają pomysłowością. Pełno tu laserów, rakiet, min, szperaczy itp. Oczywiście, wszystko odpowiednio wycenione. Warto więc kupić chociaż kilka laserów, by w razie zbrojnej napaści móc godnie odpowiedzieć. Żeby było weselej, każda broń ma ograniczoną ilość amunicji. Uzupełnianie jej kosztuje całkiem spore sumy. Są dostatecznie wysokie, by postawić pod znakiem zapytania sens toczenia walki kosmicznej.

Po skompletowaniu sprzętu podstawowego udajesz się do sklepu. Wchodząc do tego jakże przytulnego pomieszczenia, sądziłem, że może będę mógł nabyć trochę towarów na sprzedaż typu żywność, polimery etc. Nic z tego. Jedyną atrakcją tu oferowaną jest... broń ręczna. W 36 rodzajach! Cała masa karabinów, pistoletów i strzelb o egzotycznie brzmiących nazwach, które nic odbiorcy nie mówią. Tu uwaga: broń ręczna musi być kupiona przynajmniej w jednym egzemplarzu. Bez tego nie uda Ci się wystartować.

Ostatnią sprawą do załatwienia w bazie jest wynajęcie załogi. To chyba oczywiste, że taki piękny statek jak Twój wymaga odpowiedniej obsługi. Masz możliwość zakupu ludzi w sześciu specjalnościach, przy czym nie ma problemu, jeśli chcesz kupić dwóch specjalistów w tej samej dziedzinie. W ten sposób można utrzymywać zawodników rezerwowych, na wypadek, gdyby zginął ktoś z podstawowego składu. Na miejscu werbunku jest także możliwość wykonania bardzo dziwnej czynności: wyrzucenia członka załogi przez służę powietrzną. Nie wiadomo, po co takowa istnieje, gdyż nieodpowiedniego człowieka można po prostu sprzedać i kupić innego. Wszystkich specjalistów charakteryzuje stopień zaawansowania od "average" do "excellent".

Gdy już skompletujesz sprzęt i ludzi, nie pozostaje Ci nic innego, jak tylko wejść na mostek swojej maszyny.

PODRÓŻE

Skoro już siedzisz w wygodnym fotelu na pokładzie statku, grzechem byłoby nie wypróbować go (statku, nie fotela). W końcu taka okazja nie zdarza się zbyt często. Twój pojazd posiada kilka stanowisk, z których istotne w tej chwili jest stanowisko nawigacji. Po uruchomieniu tej opcji zobaczysz mapę nieba, a właściwie miejsce na nią, gdyż tak naprawdę widzisz tylko mały wyci-



ło już za późno, gdy miarowo zaczęły silniki dalekosiężne. Ponownie wbrew sobie zaczynałeś długą i niebezpieczną wyprawę.

Tradycją stało się już, że największe przygody gatunku Homo Sapiens rozgrywają się w kosmosie. Temat ten jest ustawicznie i sukcesywnie eksploatowany. Twórcy w pogoni za oryginalnością wprowadzają do swoich dzieł całą sterę uduśniania, co nie zawsze wychodzi im na zdrowie. Najlepszym dowodem takiej tendencji jest program firmy Future Vision pt. **Command Adventures - Starship**. Zaczniemy jednak od początku.

W BAZIE

Twoja przygoda rozpoczyna się w nieznanym zakątku wszechświata. Najpierw powinieneś wybrać sobie jedną z kilkunastu wymyślnych ras. Nie udało mi się za-

finansowe przeciętnego klienta. W takiej sytuacji do Twojej dyspozycji pozostaje kilka statków, z których na początek polecam Fire Ant. Jest mały, dość szybki, a przede wszystkim tani. Ponieważ sam kadłub nigdzie nie polec, musisz zakupić także silniki i tarcze. Ich również masz spory wybór (po sześć), lecz i tu główną rolę grają względy finansowe. Ostatnią rzeczą, jaką możesz tu kupić, jest broń. Także i w tym





nek dookoła własnej pozycji. Aby odkryć resztę, trzeba dużo podróżować. Wybierz punkt docelowy w swoim zasięgu (im lepsze silniki, tym jest on większy). Po naciśnięciu przycisku "engage" zobaczysz animowaną scenkę wchodzenie statku w hiperprzestrzeń. Całość trwa tylko chwilę. Możesz tak podróżować sobie do woli, chyba, że Ci się znudzi lub napotkasz planetę. Wtedy musisz przejść do stanowiska taktycznego, aby wejść na orbitę. Nie myśl, że znajdziesz się w kabinie i będziesz kierował operacją z jej wnętrza. Twoim oczom ukaże się własny pojazd widziany z góry. Kierujesz nim, wybierając kierunek ruchu i regulując prędkość. Po zatrzymaniu się za ikoną planety, wyłączasz silniki i przechodzisz na mostek. Wtedy wystarczy wybrać opcję lądowania, by przejść na powierzchnię planety. Zanim to jednak zrobisz, pozwól sobie na kilka krytycznych uwag dotyczących nawigacji i latania w ogóle.

Mapa nieba wygląda nieźle i sposób jej odkrywania (analogicznie do "Cywilizacji") nie budzi moich zastrzeżeń, jednak jedne obiekty pojawiające się na niej to bazy i planety. Jakby tego było mało, sposób ich rozmieszczenia jest całkowicie dowolny. Dzięki temu nieraz zobaczysz trzy bazy obok siebie. Druga sprawa to właśnie stacje kosmiczne. Na mapie występuje ich całkiem dużo, lecz wszystkie wyglądają identycznie i oferują te same usługi. Wobec tego gra staje się monotonna, bo gdzie byś nie poleciał, wszędzie jest tak samo. Po trzecie i ostatnie, dość bezsensownie rozwiązano operację wchodzenia na orbitę. Za każdym razem, kiedy zechcesz lądować, choćby była to ta sama planeta, co poprzednio, musisz przejść do okna taktycznego i szukać obiektu. To z kolei jest bardzo męczące.



LĄDOWANIE

Przed postawieniem stopy na nowym globie musisz wybrać załogę lądownika. Nie warto zapelniać go całkowicie, trzech ludzi całkowicie wystarczy. Ponadto niezbędna będzie broń palna. Należy pamiętać, aby nie przydzielić wszystkich karabinów jednej osobie. Każdy musi dostać je indywidualnie.

Gdy już jesteś gotów, uruchom lądownik. Po chwili zobaczysz powierzchnię planety widzianą z lotu ptaka. Twoi ludzie stoją obok lądowiska, a wokół nich kłębi się przeciwnik. Na co czekasz?! Uzbrój swoich żołnierzy. Ponieważ możesz jednocześnie kierować tylko jednym, pozostałym przydziel odpowiednie funkcje. Jest ich pięć, z czego tak naprawdę istotne są trzy: ruch, atak i obrona. Rozkaz ataku jest nieco ryzykowny, gdyż żołnierz wtedy biega i strzela do wszystkiego, co się rusza (nie tylko do wroga!). W ten sposób może zabić współtowarzyszy.

Celem pobytu na planecie jest wybijcie wszystkich przeciwników do nogi. Nie należy to do rzeczy łatwych, tym bardziej, że obcy mają znaczną przewagę liczebną. Poza tym walka jest niezwykle prosta: biegasz i strzelasz. Czasem mogą być pomocne znalezione egzemplarze broni, amunicja lub apteczka.

Także do tej części gry mam garść zastrzeżeń. Kiedy strzelasz

do kogoś serią, w miejscu, gdzie tamten stoi, pojawiają się barwne błyski. Są tak duże, że można nie zauważyć, kiedy wróg ucieka i strzelać dalej w to samo miejsce. Biorąc pod uwagę fakt, że ilość amunicji jest ściśle ograniczona, takie rozwiązanie powoduje poważne trudności na drodze do zwycięstwa. Po drugie, ludzie zatrzymują się czasem na niewidzialnych przeszkodach i dalej za nic nie chcą ruszyć. Musisz wtedy mozolnie szukać przejścia. Dodatkowo, jeśli uda Ci się oczyścić planetę z wroga i po chwili na nią wrócisz, zastaniesz go w kompletnym składzie, jakby nic się nie stało. Próbowałem cztery razy pod rząd zniszczyć wszystko, co żyje na jednym z globów - bez rezultatu. Ma to uzasadnienie tylko w jednym przypadku: całą zebraną broń można sprzedać w sklepie bazy. Jest to sposób na dorobienie się fortuny, tyle, że bardzo długotrwały i pracochłonny. Wreszcie ostatni zarzut:

W omawianym programie realizacja należy do jednej z gorszych. Aby powalczyć, musisz przejść do okna taktycznego i poczekać. Wróg pojawi się niebawem. Będzie to inny statek siekający rakietami na lewo i prawo. Aby go trafić, trzeba po pierwsze uaktywnić jedno ze stanowisk bojowych i po prostu strzelać. Niestety, cała bitwa przedstawia się raczej śmiesznie. Ot, latają sobie jakieś stateczki, coś błyska, lecz w sumie nic porywającego.

PODSUMOWANIE

Command Adventures - Starship jest jednym z najslabszych programów o tematyce kosmicznej. Posiada atuty w postaci bardzo dobrej grafiki, wspaniałej animacji i sugestywnej muzyki. W tym miejscu nie mogę nic programowi zarzucić. Obrazki są ładne, sporo jest syntezy mowy. Mimo wszystko reszta ledwo trzyma się kupy. Gra



wykazuje podobieństwa do takich udanych produkcji, jak *Project Nomad*, *Protostar* czy *Privateer*, jednak do nich nie dorasta. Ostatecznie oceniam oprawę dość wysoko, a treść wprost przeciwnie. Zakup raczej odradzam.

Piotr Bilski
"Alien"

nie ma planety, na której nie czekałaby na Ciebie horda paskudnych obcych. Myślałem, że "Adventures" w tytule oznacza trochę subtelniejsze doznania, a nie tylko mordowanie bez opamiętania.

BITWA KOSMICZNA

Nie ma gwiazdnej odysei bez walki w próżni. Mógłbym podać tu wiele przykładów na bardzo dobre potraktowanie zagadnienia.





DETROIT

Producent: Impression

Jak wszyscy automotofani wiedzą, Detroit stanowi stolicę samochodowych fabryk. Jest to zresztą jedno z niewielu miast na świecie, jeśli nie jedyne, w którym nie istnieje komunikacja publiczna (łatwo sobie wyobrazić, ile samochodów porusza się tam po ulicach i jakie powoduje to komplikacje). Jeśli zaliczasz się do grona prawdziwych fanatyków motoryzacji, zapewne nie raz wyobrażałeś sobie proces powstawania auta, a może nawet sam projektowałeś nowe modele - teraz, dzięki twórcom z Impressions, masz możliwość urzeczywistnienia swoich marzeń i wcielenia się, oczywiście na niby, w osobę właściciela potężnej fabryki samochodów.

Detroit, jak większość innych produktów tej firmy, jest grą strategiczną, a dokładniej mówiąc - symulacyjno-handlową. Twoje zadanie nie będzie łatwe, musisz bowiem tak zaprojektować auto, aby mogło ono konkurować z modelami trzech konkurencyjnych firm nie tylko pod względem cen, ale także (a nawet przede wszystkim) pod względem wyposażenia. Na tym nie koniec. Dobierając odpowiednio formę reklamy, musisz dotrzeć do potencjalnych nabywców, zdobywając dla siebie nowe terytoria.

Grę rozpoczynasz od wyboru poziomu trudności. Różni się on wysokością pieniędzy na starcie. Główne menu ukazuje całą Twoją posiadłość ze znajdującą się tam fabryką. Do poszczególnych budynków można się dostać klikając na nie bądź też skorzystać z ikonek znajdujących się u dołu ekranu (wyjątek stanowi archiwum, do którego można się dostać wyłącznie poprzez kliknięcie na największy budynek). Są to począwszy od lewej strony: administracja, fabryki i biura sprzedaży, badania i rozwój techniczny, marketing, produkcja. Z lewej strony istnieją także: aktualny miesiąc i rok, ilość posiadanej gotówki, napis ukazujący aktualne miejsce położenia kursora (jeśli naciśniesz na budynek administracji, to w tym okienku pojawi się Administration).

I. ADMINISTRACJA.

1. Dział zatrudnienia:

a) **HIRE** - zatrudnienie określonej liczby pracowników do pracy;

b) **FIRE** - jak wyżej, tylko odwrotnie

c) **WAGE** - miesięczne wynagrodzenie, czyli pensja dla każdego zatrudnionego:

- **Assm Workers** - monterzy (pracownicy na liniach produkcyjnych),

- **Technicians** - technicy (pracownicy laboratoriów badawczych),

- **Avail** - liczba ludzi poszukujących pracy,

- **Idle** - liczba ludzi zatrudnionych w firmie bez aktualnie przydzielonych zadań,

znajdujących się w magazynach, koszt wytworzenia i zysk na jeden pojazd w odniesieniu do danego modelu i dla poszczególnych obszarów;

c) **MODEL** - liczba wyprodukowanych modeli, sprzedaż, liczba pojazdów znajdująca się w magazynach, koszt wytworzenia i zysk na 1 pojazd w odniesieniu do danego obszaru w rozbiu na poszczególne modele;

d) **COMPARE** - porównanie wyników z osiągnięciami konkurencyjnych fabryk;



- **Emp** - liczba ludzi zatrudnionych czynnie pracujących,

- **Wages** - wynagrodzenie w danej grupie,

- **Benefit** - procentowe ustalenie ogólnej premii od wynagrodzenia.

2. Bank:

a) **Save** - odłożenie zarobionych pieniędzy na konto oprocentowane w wysokości 1% miesięcznie;

b) **Check** - pobranie pieniędzy z konta.

Istnieje także możliwość zaciągnięcia kredytu.

3. Raporty dotyczące firmy:

a) **P/L** - raport o miesięcznych wpływach i wydatkach:

- **MFG** - całkowite koszty wytworzenia,

- **Research** - nakłady na badania i rozwój techniczny,

- **Sales** - koszty sprzedaży,

- **Marketing** - wydatki na marketing,

- **Loan** - spłata kredytu.

b) **TERRITORY** - liczba wyprodukowanych samochodów, wielkość sprzedaży, liczba pojazdów

h) **DEMAND** - odpłatne badanie rynku pod kątem możliwości sprzedaży danego modelu na określonym obszarze;

i) **DISTRIB** - informacje o własnych kanałach dystrybucyjnych;

j) **CONSULTANT** - płatny konsultant z zewnątrz (niezależny obserwator);

k) **PROFIT** - graficzny wykres zysku w porównaniu z konkurencją;

l) **PRODUCTION** - graficzny wykres produkcji w odniesieniu do konkurencji;

m) **SALES** - graficzny wykres sprzedaży w odniesieniu do konkurencji.

II. FABRYKI

I BIURA SPRZEDAŻY.

ASSM:

a) **OPEN** - otwieranie nowych biur sprzedaży;

b) **CLOSE** - zamykanie istniejących biur sprzedaży;

c) **RAISE** - otwieranie nowych fabryk / podnoszenie poziomu technologicznego już istniejących;

d) **LOWER** - obniżanie poziomu technologicznego fabryk / zamykanie fabryk już istniejących;

e) **LIST** - lista Twoich fabryk i biur sprzedaży;

f) **DETAIL (OFFICES)** - ustalenie ceny sprzedaży dla danego modelu oraz ustalenie, skąd mają być dostarczane samochody na określony obszar;

g) **DETAIL (FACTORY)** - wybór modelu produkowanego na danej linii produkcyjnej w określonej fabryce oraz ustalenie liczby pracowników na każdej linii produkcyjnej.

III. BADANIA I ROZWÓJ TECHNICZNY:

a) **ASSIGN** - przydzielenie określonej liczby pracowników do konkretnych zadań

b) **FREE** - jak wyżej, tylko odwrotnie





Idle Techs to liczba wolnych techników bez przydzielonych zadań. Przydzielać pracowników możesz do wykonywania następujących elementów:

- Engine - silnik
- Brake - hamulce
- Suspension - zawieszenie
- Cooling - układ chłodzenia
- Bodies - karoseria
- Safety - elementy bezpieczeństwa
- Luxuries - wyposażenie dodatkowe (luksusy).

IV. MARKETING:

- a) Sport;
- b) Plakaty i tablice reklamowe;
- c) Prasa:
 - gazety
 - czasopisma kobiece
 - czasopisma motoryzacyjne
 - czasopisma ekonomiczne
 - magazyny mody
- d) Radio:
 - rozmowy
 - muzyka rockowa
 - muzyka spokojna (nie tylko klasyczna)
 - muzyka country
 - muzyka pop
- e) Telewizja:
 - wiadomości
 - sport
 - filmy
 - teleturnieje
 - inne

V. PRODUKCJA.

Tutaj projektujesz swój samochód i przeprowadzasz badania prototypu.

- a) MAKE - przeprowadzenie testu na prototypie:



- acceleration - przyspieszenie
- breaking - droga hamowania
- handling - przyczepność
- capacity - ładowność (ilość miejsc i pojemność bagażnika)
- fuel economy - zużycie paliwa
- test all - wybranie całości testu
- materials - koszt materiałów
- testing cost - koszt testów
- total test - całkowity koszt
- run - rozpoczęcie testu



- b) PART - wybór części, które mają być wykorzystane do nowego modelu;
- c) NEW - projektowanie nowego modelu;
- d) DEL - usunięcie zaprojektowanego modelu;
- e) PUT - odłożenie zaprojektowanego modelu do archiwum;



- f) GET - wyciągnięcie projektu z archiwum;
- g) PREV/NEXT - przeglądanie posiadanych modeli;
- h) COLOR - wybór koloru;
- i) TYPE - typ samochodu;
- j) BODY - wygląd samochodu;
- k) BUY - zakup projektu.

Na zakończenie chciałbym Ci podpowiedzieć, w jaki sposób można osiągnąć sukces w **Detroit**. Od razu zaznaczę, że na pewno nie jest to jedyna możliwość ukończe-



techniczny swoich fabryk. Będziesz wydawał tyle samo pieniędzy na pensję, a produkować będziesz więcej modeli.

5. Przed zakończeniem danego miesiąca wpłać wszystkie pieniądze na rachunek bankowy. Na początku będziesz miał od tego niewielki procent, ale przy większych kwotach możesz zarobić więcej, niż z profitów ze sprzedaży.

6. W myśl hasła: "reklama dźwignią handlu" inwestuj, zwłaszcza w czasopisma i tablice reklamowe, pozostawiając na razie sport na uboczu. Kiedy ukaże się radio i telewizja, przestaw się na tę formę reklamy. Nie przesadzaj, gdyż na początku nie masz aż tyle pieniędzy, by wydawać wszystko na reklamę.

7. Uważnie czytaj miesięczne raporty i wyciągaj odpowiednie wnioski. Jeżeli dany model się nie sprzedaje, to odczekaj dwa miesiące. Jeśli się nic nie zmieni, wówczas obniż nieznacznie cenę. Oczywiście, w takiej sytuacji należy zaprzestać jego produkcji.

8. Jeśli nie chcesz mieć strajków, wraz ze wzrostem Twoich dochodów podnoś pensje swoim pracownikom.

9. Wkraczając na nowe terytorium, zainwestuj w reklamę.

10. Po sukcesach zgrywaj stan gry, aby w razie wpadki nie trzeba było zaczynać wszystkiego od nowa.

Arkadiusz Matczyński



nia gry, w każdym razie mniej udało się ukończyć Detroit z okrągłą sumką 829.023.282.867 \$. Poniżej przedstawiam dekalog, który - mam nadzieję - ułatwi Ci grę.

1. Pierwszy samochód jest już zaprojektowany przez komputer. Pomimo niezbyt dobrego wyglądu zewnętrznego zajmuje on wysokie miejsce na liście rankingowej z oceną 90%. Jak sam później stwierdzisz, trudno będzie zaprojektować samochód z takim wynikiem. Dlatego warto kupić projekt, nadać mu nazwę i zacząć jego produkcję.

2. Systematycznie zatrudniaj techników i przydzielaj ich do prac nad nowymi częściami. Sam musisz zdecydować, na co najlepiej w pierwszej kolejności się nastawić.

3. Swoją fabrykę wybuduj w Stanach Zjednoczonych. Na początek skup się tylko na tym terenie, bowiem i tak nie starczy Ci samochodów na inne regiony.

4. Zamiast zatrudniać nowych pracowników, zwiększaj poziom





DARK WOLF

Producent: Apogee

Dawno, dawno temu, a może dopiero wczoraj, daleko, daleko, a może zupełnie blisko, za ogródkiem pani Kowalskiej, kilka kroków od mrowiska, była sobie pewna kraina. Nikt nigdy o niej nie słyszał i dlatego jej mieszkańcy żyli sobie we względny spokoju, nie nękani przez Dużych Ludek. Jednak, co jest chyba oczywiste, wkrótce pojawiły się kłopoty. Dwa królestwa władające tą krainą nigdy nie żyły ze sobą w przyjaźni, ale teraz stanęły w obliczu wojny bliżej, niż kiedykolwiek. Nie wiadomo dokładnie, kto pierwszy zaczął przejawiać chęć do wojaczki, ale zarówno dla królestwa Srebrnego Księżyca, jak i Białe-

go Ognia konflikt oznaczałby wielki kataklizm i spustoszenie. Dodatkowo sytuację pogarszały hordy orków grasujące po okolicach. Nic więc dziwnego, że mądry władca kraju Srebrnego Księżyca wezwał właśnie Ciebie, mój szanowny magu, na swój dwór, by prosić Cię o pomoc. Trzeba przecież ratować miasta na terenach mu podległych, a kto miałby tego dokonać, jeśli nie Ty? Przestań więc wykręcać się zapaleniem płuc czy migreną i zacznij pakować dobytek. Przed Tobą długa i niebezpieczna droga!

Instalując **Darkwolfa** na twardego dysku byłem święcie przekonany, na podstawie plikowej dokumentacji dołączonej do programu, iż zostanę uraczony kolejnym dziełem z cyklu RPG. Autorzy wspominali bowiem co nieco o czarach, orkach itp. Jakież było moje zziębienie, gdy okazało się, jak bardzo się myliłem! Opisana gra należy do gatunku jakby nie-

co lekceważonego przez programistów, a mianowicie zręcznościówka z podgatunku platformówek. Nie jestem miłośnikiem ani zwolennikiem gier, w których bohaterem jest niewielkich rozmiarów figurka przeskakująca "z kwiatka na kwiatek". Jednak przeżywszy odrazę i rasowe uprzedzenia, zasiadłem do komputera.

Jeśli ktoś lubi bardzo długie i kwieciste wstępy, powinien najpierw zobaczyć sobie demo. Animacje wprowadzające w świat gry nie zachwycają niczym szczególnym. Co więcej, jakość i sposób przedstawienia grafiki powoduje powstawanie w głowie dziwnych myśli typu: "czy to, co widzę jest



reg zadań o wciąż rosnącym stopniu trudności. Zaczyna się łatwo, od wędrówki do dwóch najbliższych miast, później następuje trudniejsze zadanie ratowania stolicy i tak dalej, aż do ostatecznej konfrontacji z siłami Zła.

Pierwsze, co się rzuca w oczy, to grafika. Widzisz pełną 256-kolorową paletę barw, w dodatku umiejętnie dobraną. Brak rażących kontrastów, czy też niewyraźnych kształtów. W porównaniu z demem taka zmiana wydaje się dziwna, nieprawdą? Szkoda tylko, że sceneria jest niezbyt bogata. Oprócz tła w postaci nieba ze Słońcem (lub Księżycem) są jedynie platformy i drabinki, z kilkunastoma rodzajami elementów wystroju. Program nadrabia to różnorodność

scenerii: miasto, las, zamek, podziemia i inne. Druga istotna rzecz, którą każdy zauważy już po chwili, to animacja. Niby nie ma się do czego przyczepić, postacie poruszają się bardzo płynnie, komputer jest daleki od zadyszki, a jednak nie wszystko jest



w porządku. Dlaczego akcja rozgrywa się na tak małym obszarze ekranu? Główne okno gry nie zajmuje więcej, jak 2/3 jego powierzchni. Takie zabiegi mogły mieć uzasadnienie np. w *Doomie*, gdzie spora ilość szczegółów i w ogóle typ przedstawionego świata wymagały niemałej mocy procesora, dlatego warto było zmniejszyć ekran, aby grać płynniej. Natomiast nie mam pojęcia, co tutaj podyktowało taki krok. W wyniku tego postać głównego bohatera jest bardzo mała i gdyby nie przesuw ekranu w ogóle nie byłoby wiadomo, czy się porusza. Podobnie ma się rzecz z przeciwnikiem, osiągającym porównywalne rozmiary. Trochę przypomina to *Lemmingi*, jednak pamiętne stworki firmy *Psygnosis* wywarły na mnie korzystniejsze wrażenie.

Lepiej przedstawia się muzyka. Została skomponowana umiejętnie i nastrojowo. To właśnie ona



tym, co wydaje mi się, że widzę?" Naprawdę, tak dziwnych rysunków jeszcze nie widziałem w żadnym programie. Ale nie ma co roztkliwiać się nad introdukcją, która przecież stanowi tylko dodatek do całej zawartości i nie wpływa w większy sposób na ogólną ocenę (jeżeli już, to na korzyść). Przejdźmy więc do sedna, czyli do właściwej rozgrywki.

Sterujesz postacią potężnego maga, który ma do wykonania szereg





ma wpływ na bajkowy klimat gry. Sprawia, że nie czujesz napięcia bijącego od monitora, lecz po prostu przyjemność z jej słuchania. Oczywiście, skomponowano inny utwór dla każdej scenerii. Efekty dźwiękowe występują dość często, z tym, że nie są szczególnie różnorodne. Dźwięk towarzyszy podnoszeniu przedmiotów, strzelaniu z magicznej różdżki, rzucaniu czarów. Oprócz tego usłyszysz także jęk padającego wroga. Co prawda nie jest to ilość zachwycająca przeciętnego gracza, lecz w zręcznościówce powinna wystarczyć.

Darkwolf przedstawia wędrowną postać pewnego maga i jego udział w odwiecznej walce z siłami Zła, dlatego też nie występuje on bynajmniej z gołymi rękami. W standardowym wyposażeniu znajduje się bojowa różdżka magiczna, służąca do uśmiercania wroga za pomocą strzałów skondensowanej energii. Niestety, jej amunicja szybko się wyczerpuje, dlatego należy ją uzupełniać, zbierając leżące na ziemi pociski. Oprócz broni czarodziej posiada początkowo dwa rodzaje czarów: jump i feather. Oba służą do wykonywania dalszych skoków, niż zwykle. Natu-

ralnie czary potrzebują odpowiednich porcji energii magicznej, która po wyczerpaniu może zostać uzupełniona za pomocą czerwonych i białych kryształów. Na podłożu, oprócz wymienionych przed chwilą przedmiotów, znaleźć można skarby, klucze i inne podobne rzeczy. Kosztowności nieodmiennie podwyższają poziom doświadczenia bohatera i pośrednio powodują pojawienie się nowego czaru. Stan amunicji, posiadanych przedmiotów i doświadczenia umieszczone są pod planszą główną, w postaci pasków.

W podróży przeszkadzają magowi potwory oraz pułapki. Jeśli chodzi o te pierwsze, to zbyt wielu rodzajów tu nie ma. Głównie

masz do czynienia z orkami, choć w różnych odmianach. Ponieważ jakiegokolwiek zetknięcie z nimi oznacza śmierć, trzeba je likwidować za pomocą różdżki. Wróg jest wobec Twojej magii bezsilny, jednak trafienie go może przysporzyć nieco kłopotu, gdyż orki wykazują czasem spryt i uskakują przed pociskiem. Pułapki nie stanowią takiego zagrożenia jak potwory, za to istnieją cały czas. Spotkasz przede wszystkim ogniska, przez które

dę mówiąc, początkowo nie wiedziałem, dlaczego to rozwiązanie jest takie wspaniałe. Do czasu, gdy zobaczyłem polski produkt **Spy-master**. Jeśli ktoś nie wie, o co chodzi, wyjaśniam, że tam wróg wybiega cały czas ze wszystkich stron. No cóż, trzeba twórcom **Darkwolfa** przyznać nieco racji. Ale czy naprawdę jest to taki powód do dumy? Drugim istotnym elementem jest sposób zachowywania gry. Można to zrobić dopiero po przejściu określonej liczby etapów. Takie rozwiązanie stawia omawiany program powyżej konkurencji typu **Lion King** czy **Aladdin**, w których za jednym zamachem trzeba przejść całą grę. Ostatnią ciekawostką, na którą chciałbym zwrócić uwagę, są swego rodzaju rozgałęzienia fabuły, jeśli można to tak nazwać. Co pewien czas otrzymuje się możliwość wyboru dalszej drogi i od tego zależy rozwój sytuacji.



będziesz musiał przeskakiwać. Dotknięcie ich również powoduje gwałtowne zejście ze świata gry. W ogóle, najbardziej denerwującą rzeczą w **Darkwolf** jest całkowity brak odporności bohatera na ciosy przeciwnika (chyba, że używa czarów ochronnych typu shield). Przy byle błędzie trzeba zaczynać od początku lub od ostatnio zachowanego momentu. Przeskakiwanie ognisk znacznie ułatwiają czary feather i jump. Inna sprawa, że użycie ich może uniemożliwić dostanie się na niektóre ciasne kondygnacje.

Tak oto przedstawia się mniej więcej cała gra. Autorzy programu są niezwykle dumni, iż stworzyli lepszy, ich zdaniem, sposób umierania potworów. Kiedy stwór zostanie zabity, pozostaje tam, gdzie go trafiłeś. Ponadto każdy etap ma ograniczoną liczbę monstrów, więc nie trzeba cały czas przedzierać się przez ich zastępy. Jednym słowem, raz oczyszczona plansza pozostaje taką do końca gry. Praw-

Darkwolf to zręcznościówka z pewnymi elementami RPG o średnim stopniu trudności. Nie oszłamia ani grafiką, ani fabułą. Można sobie w nią trochę pograć, bo daje przyjemność, ale znacznie wyżej od niej stawiam choćby **Aladina**. Poza tym posiadacze pecektów mogą poczuć się usatysfakcjonowani, gdyż pierwsze levele są dostępne jako shareware.

Piotr Bilski
"Alien"





INVINCIBLE FIGHTER

Producent: Soft Try

Idea gier, w których główną rolę odgrywają dwaj bijący się wojownicy, jest niemal tak stara, jak same komputery, a programów tego typu powstało już całkiem sporo. Przed laty szczytem marzeń było słynne atarowskie *International Karate*. Czas jednak idzie naprzód, a z nim rozwój techniki. I tak od kilku lat właściciele komputerów 16-bitowych mogą cieszyć się *Street Fighterem*, *Body Blows* oraz wiodącym w tej dziedzinie *Mortal Kombat 1 i 2*. Oczywiście, wybór w porównaniu z konsolami jest niezbyt duży, jednak przeznaczeniem tych ostatnich są głównie gry zręcznościowe. Stąd też co miesiąc powstają nowe wersje programów, z numerami powyżej "4".

Ponieważ każda nowa inicjatywa jest cenna, dzisiaj, o szlachetny komputerowy wojownika, chciałbym przedstawić Ci produkt całkiem nowy. Jest to gra pod nieco mylącym tytułem *Invincible Fighter*, która stanowi wyzwanie dla najlepszych karateków z całego świata.

Po uruchomieniu gry rzuca się w oczy pierwsza charakterystyczna rzecz: introdukcja. Dotychczas na początku odbiorca widział najwyższą statyczną grafikę, względnie nieco tekstu, który wyjaśniał przyczynę zamieszania. Tutaj natomiast zostajesz uraczony ładną animacją walczących o zachodzie słońca wojowników.

Po rozkoszach intra, niestety, przychodzi rozczarowanie: tylko trzy opcje. Brak tu jakichkolwiek ustawień głośności dźwięku, stopnia brutalności i innych podobnych możliwości obecnych choćby we wszystkich częściach *Body Blows*. Masz do wyboru jedynie trzy sposoby walki. Na szczęście, nie zapomniano o pojedynku

między dwoma graczami, gdyż jest to główny atut każdej bijatyki. Pozostałe możliwości to walka z komputerem na dwóch obłożeniach klawiatury. Autorzy wybrali klawisze tak, aby nie było problemu z ich opanowaniem.

Fabula jest niezwykle prosta. Ośmiu wspaniałych wojowników wędruje po całym świecie w celu udowodnienia sobie i innym, że są najlepsi. Cała reszta to już tylko powtórzenie ustalonego schematu. Grający stoczy 10 walk o rosnącym stopniu trudności, przy czym pierwsze 8 to pojedynki z podstawowymi zawodnikami (w tym z samym sobą), a 2 ostatnie są walkami z wrogami specjalnymi, których nie można wybrać.

Po selekcji swojego faworyta przechodzisz do mięcha, czyli bezpośredniego starcia. Toczy się ono do dwóch wygranych rund, po sto sekund każda. Grafikę scenarii wykonano z dużą dbałością o szczegóły. Jest ona bardzo ładna i przyjemna dla oka. Osobiście najbardziej przypadła mi do gustu sceneria rodem z Chin. Zawodników wykonano równie dokładnie, każdy zdecydowanie odróżnia się od innych. W czasie akcji niegorsze wrażenie sprawia animacja. Ruchy są płynne i wyraźne.

W kwestii muzyki, to jest ona zupełnie niezła i chyba każdemu się spodoba, choć brak tu syntezy mowy.

Oczywiście, każdy z walczących posiada własny wachlarz ciosów, charakterystyczny tylko dla siebie i uzależniony od posiadanej broni. Występują też uderzenia specjalne, wywoływane kombinacją kilku klawiszy. Nie ma ich zbyt wiele, zwłaszcza w porównaniu z innymi programami. Na zawodnika przypadają tylko dwa lub trzy, a to raczej mało. Z drugiej

strony, jeśli doda się do nich ciosy podstawowe, otrzymuje się i tak dość duży wachlarz, by móc walczyć na różne sposoby.

Jeśli chodzi o poziom walki komputera, to trzeba przyznać, że bije się on całkiem nieźle, używając wszystkich ciosów z dużą wprawą. Nic dziwnego, skoro w programie brak jakichkolwiek poziomów trudności. Dlatego pokonanie nawet najsłabszego wroga to nie lada problem, zwłaszcza na początku. Na szczęście, elektroniczny przeciwnik posiada jedną, dość istotną wadę, mianowicie bardzo często stosuje obronę, co pozwala zatrzymać go na dłużej w jednym miejscu i pozbawić dużej ilości energii życiowej. Ponadto komputer jest zwykle godnym partnerem, a rozgrywkę ubarwiają naprawdę efektowne ciosy.

Przy okazji chciałbym zwrócić uwagę na dość istotne niedopatrzenie. W grze brak jakiegokolwiek punktacji. Po co bić tylu przeciwników, jeśli później nie można uwiecznić swego imienia na tablicy pamiątkowej? Komuś, kto wygra grę po raz pierwszy, być może wystarczy końcowy obrazek, lecz co dalej?

Podsumowując, *Invincible Fighter* jest dość przyjemnym programem, ustępującym jednak jakością najlepszym produkcjom tego gatunku. Można pograć w wolnej chwili.

Piotr Bilski
"Alien"





Oto wszyscy uczestnicy turnieju wraz z charakterystyką i wachlarzem ciosów. Zawodnicy stoją po lewej stronie ekranu zwróceniem twarzą w prawo.

L - klawisz w lewo, G - do góry, przy czym LG oznacza klawisz lewo-góra, a nie lewo, później góra.



MORISON - Stany Zjednoczone

Jest jeszcze młodą wojowniczką, ale już doświadczoną. Bardzo wysoko skacze, jej bronią jest bat.

LG + FIRE - skok w tył i cios
PG, G, LG + FIRE - skok i kilkukrotne uderzenie batem
PG + FIRE - skok i kopniak
P + FIRE - kopniak
P, PD + FIRE - ognista kula
D, LD, PD + FIRE - uderzenie batem z przysiadu
P, G - podbiegnięcie
SHIFT + D - kopniak z przysiadu
G + FIRE - podskok w górę z uderzeniem batem



JINPOO - Korea

Potomek samurajów. Ćwiczył walkę niemal od urodzenia. Wprowadził do swego stylu kilka innowacji, m.in. magiczny bębenek, z którym nigdy się nie rozstaje.

PG, G, LG + FIRE - seria kopniaków w locie
P + FIRE - kopniak
LG + FIRE - odskok z zamachem
SHIFT + D - kopniak z przysiadu
G + FIRE - podskok w górę z uderzeniem
P, PG + FIRE - kula ognista z bębena
P, G - podbiegnięcie
D, LD, PD + FIRE - "tornado"
D, FIRE - kopniak z przysiadu



BALBOA - Hiszpania

Przez wiele lat był torreadorem, stąd też jego strój i umiejętność posługiwania się szpadą. Jest niebezpieczny na bliską odległość.

PG, G, LG + FIRE - seria uderzeń mieczem w skoku
G + FIRE - podskok w górę z uderzeniem mieczem
PG + FIRE - skok i cios mieczem
P, PD + FIRE - kula ognista
SHIFT + D - kopniak z przysiadu
PG, P + FIRE - skok i zamach mieczem
LG + FIRE - skok w tył i cios
P, G - podbiegnięcie



BACKPO - Chiny

Podobnie, jak Jinpoo, jest samurajem. Wykonuje wysokie skoki i jest bardzo szybki.

LG + FIRE - skok w tył i cios
PG + FIRE - skok i kopniak
P, PD - "piorun ziemny"
SHIFT + D - kopniak z przysiadu
PG, P + FIRE - cios z wyskoku
P, G - podbiegnięcie
PG, G, LG + FIRE - kilkukrotny cios z wyskoku
D, LD, PD + FIRE - "kotwica"



MERKATOR - Kanada

Kultywuje on tradycje swoich indiańskich przodków. Bardzo sprawnie skacze i lubi wykonywać salta.

P, PD + FIRE - kula ognista
PG, G, LG + FIRE - seria salt w powietrzu
PG, P + FIRE - jedno salto
D, LD, PD + FIRE - salta naziemne
SHIFT + D - kopniak w przysiadzie
P + FIRE - zamach bronią
P, G - podbiegnięcie



HIRAKAWATADASI - Japonia

Ten zawodnik Sumo bardzo ufa w swoją siłę fizyczną i ogromną wagę. Mimo swego ciężaru ciała potrafi czasem wykonać dość wysoki skok.

P, PD + FIRE - skok i kopnięcie
P, G - podbiegnięcie
D, LD, PD + FIRE - kopniak z przysiadu
SHIFT + D - uderzenie tarczą
PG + FIRE - kopniak z doskoku
LG + FIRE - kopniak z odskoku
P + FIRE - "ognisty kopniak"
D, P + FIRE lub **D, PD + FIRE** - "podwójne uderzenie"



LEE SEONG IL - Korea Pn.

Ten zawodnik odstaje od swoich wschodnich kolegów ze względu na zupełnie odrębny styl walki. Jest niebezpieczny w każdej sytuacji. Uwaga na jego macki.

PG, G, LG + FIRE - "ognisty skok"
P, PD + FIRE - macki
D, LD, PD + FIRE - "piorun z macek"
P + FIRE - kopniak
D + FIRE - cios od dołu
D, P + FIRE - zamach
PG + FIRE - odskok i cios
P, G - podbiegnięcie



MUNGK - Norwegia

Zawodnik ten nawiązuje do heroicznej przeszłości wikingów, stąd też jego strój i uzbrojenie. Jest niezwykle silny.

FIRE - podwójny zamach toporem
PG + FIRE - odskok z kopniakiem
D - cios z przysiadu
D + FIRE - skok do przodu z okrzykiem bojowym
P, PD + FIRE - "latające ostrze"
P, G - podbiegnięcie



IRONSEED

Producent: Channel VII

Statek kosmiczny "Ironseed" zwalniał od prędkości światła, lądując w nieznanym systemie. Silniki neutronowe rozpoczęły swą pracę, gdy radar rozbłysł na czerwono, a ekran przekazał obraz przednich kamer. Coś się zbliżało. Kapitan O'Leary bez wahania zasiadł do konsoli sterowniczej.

- Uruchomić kanał komunikacyjny.

- Poszło. Nie odpowiada - porucznik Williamson był podenerwowany. - To chyba nie są przyjaciele - spojrzał jeszcze raz na wskaźniki. - Wyraźnie się zbliżają.

Kapitan znał na pamięć rutynowe postępowanie w takiej sytuacji:

- Zarządzam maskowanie!

- Za późno, już nas dostrzegli. Uzbili rakiety.

- Spróbujemy ich zgubić. Rozpocząć manewry unikowe!

Kadłub ziemskiego statku zaczął się wycofywać, zmieniając co pewien czas położenie. Przeciwnik jednak był szybszy. Skaner pokazywał bowiem coraz krótszy dystans. Wreszcie O'Leary podjął jedyną słuszną i nieuniknioną w tej chwili decyzję.

- Uzbrić wyrzutnie. Wszyscy na stanowiska bojowe. Podnieść osłony. Pełny alarm!

"Ironseed" ruszył do ataku.

Oto jedna ze scenek, które czekają Cię, jeśli sięgniesz po nowiutkie dzieło przygodowo-strat-

tegiczne spółki Channel VII. Bez owijania w bawełnę, zostajesz po raz n-ty dowódcą nowoczesnego statku kosmicznego pod nazwą "Ironseed". Historyjka wyjaśniająca przyczyny Twojego awansu jest niezbyt oryginalna. Przed lądowaniem na Ziemi wojna nuklearna. Nieliczni, którym udało się przeżyć, przenieśli się na Marsa, by tam dać początek nowej cywilizacji. Któryś z kolei władcą został despota, człowiek okrutny i bezwzględny. Grupa renegatów, która sprzeciwiła się jego rządowi, porwała statek badawczy i umknęła w niezbadane obszary kosmosu. Pech chciał, że od razu natknęli się na przedstawicieli innej rasy, w dodatku bardzo wojowniczej. Scavengers, bo tak się oni nazywali, bez wahania zaatakowali ziemską jednostkę. Po zwycięskiej bitwie obcy zostali zlikwidowani, lecz także ludzie ponie-

śli ciężkie straty. Dryfowali, zdani na pastwę losu, aż wreszcie dostali się w strefę przyciągania jednej z planet systemu Oban. Tutaj rozpoczyna się Twoje zadanie. Dla ułatwienia dodam, że jest nim przeciwstawienie się obcej inwazji i odnowienie starożytnego przymierza między wolnymi rasami.

Na początek powiem nieco o ogólnym wrażeniu, jakie sprawia ta gra. Intro wprowadzające nie składa się co prawda z serii animacji, a tylko następujących po sobie obrazków, lecz zostało wykonane umiejętnie. W połączeniu z muzyką tworzy wciągającą atmosferę i dostarcza wszystkich informacji niezbędnych do rozpoczęcia podróży. Grafika, jak na grę bądź co bądź strategiczną, całkiem dobrze spełnia swoje zadanie. Autorzy nie poskąpili kolorów, a ikony są bardzo wyraźne. Stworzono bardzo dokładnie planety i ich

powierzchnie, wykorzystując metodę rastrową. Występują także digitalizowane zdjęcia członków załogi. Słowem - pełny profesjonalizm. Ponadto wszystkie panele sterownicze wyglądają niezwykle efektownie i pasują do scenerii.

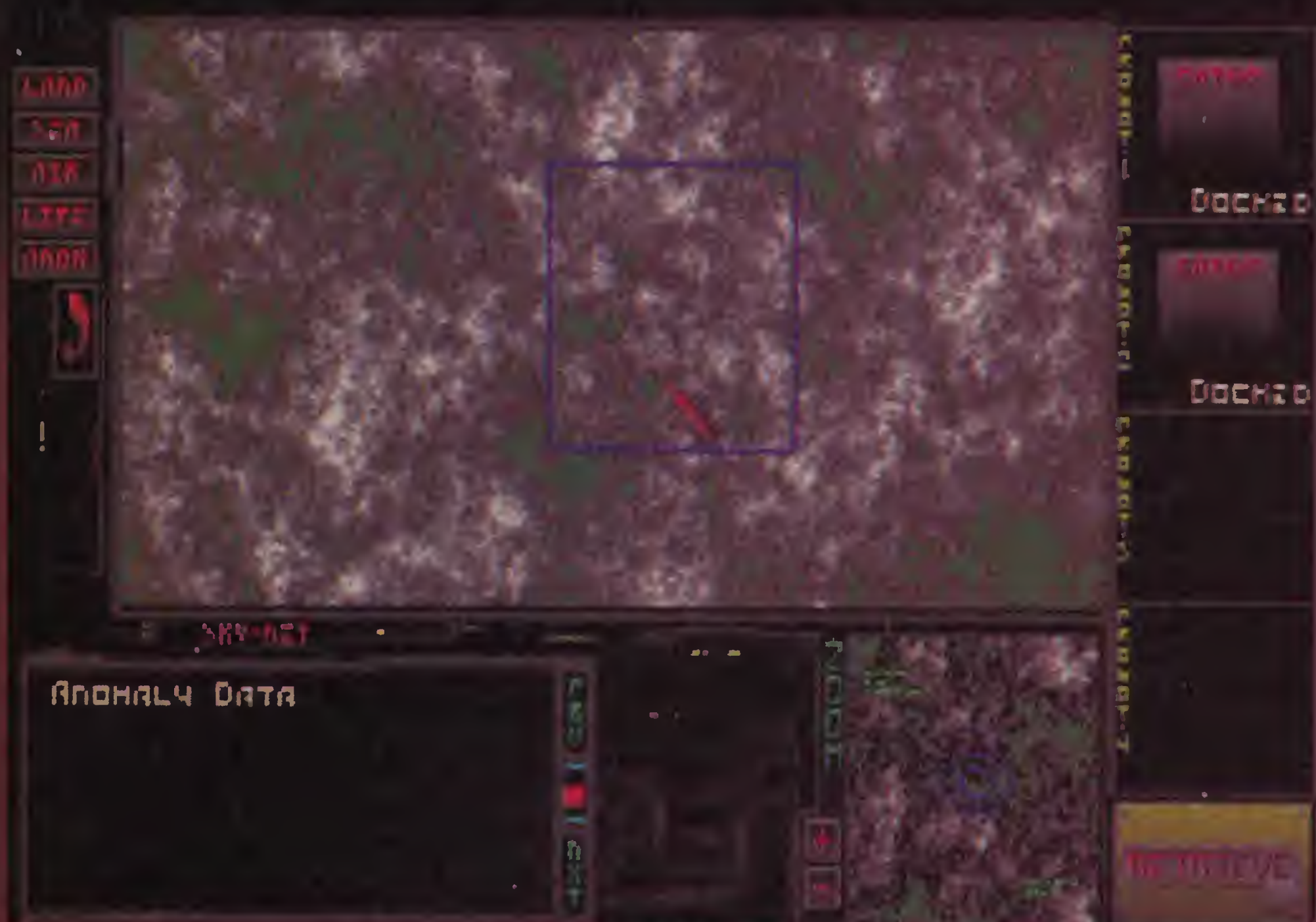
Muzyka to chyba najlepszy element programu ze względu na swoją jakość i sugestywność. Istnieje sporo melodyjek brzmiących bardzo nowocześnie i pasujących do całości. Atmosfera również nie budzi zastrzeżeń. Z łatwością daje się wyczuć posępny nastrój wśród uciekinierów.

W sumie, jeśli chodzi o stronę wizualną i dźwiękową, **Ironseed** spełnia swoje zadanie.

Notabene, obsługa jest niezwykle bogata i ze względu na bardzo dużą liczbę ikon sprawia nieco kłopotów. Moim zdaniem, autorzy mogli się trochę postarać, aby była trochę bardziej przejrzysta.

Zajmijmy się teraz najważniejszym, czyli sensem gry. Najpierw wybierz sobie statek. W zasadzie nie ma tu wielkich różnic, można więc wziąć którykolwiek. Zaczynasz przygodę, orbitując wokół pierwszej planety systemu Oban. Jak się możesz przekonać, uszkodzenia statku są bardzo poważne. Zaczynaj więc od tego. Do dyspozycji masz trzy drużyny inżynierskie. Pozwól każdej z nich zająć się osobną awarią. Ponieważ zajmie im to sporo czasu, nakaz psychologom, lekarzom, służbie bezpieczeństwa i nawigatorom rozpocząć badania nad rozwojem ich własnych dziedzin nauki. Dla naukowców masz inne zadanie.





Wybierz opcję "planet scan". Zobaczysz obraz z kamery obserwującej powierzchnię globu. Wybierz jedną z pięciu możliwości, niech to będzie badanie litosfery. Obydwa roboty, które masz na składzie, zostaną wysłane w misję. Możesz obserwować ich czynności, które będą wyświetlane na niewielkich monitorach. Tutaj ujawnia się pierwsza dość istotna wada **Ironseed**. Badanie planety pod względem jednego z aspektów trwa ok. 4 minut z zegarkiem w ręku. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie to, że trzeba cały czas asystować przy penetracji ciała niebieskiego, inaczej zostanie ona anulowana. W efekcie daje to 20 minut czasu rzeczywistego, straconego na całkowite zbadanie planety. Czasu, który grający przeznaczają np. na przejrzenie nowego "ŚGK". Inna sprawa, że obraz widziany z góry jest całkiem ładny.

O kolejnych postępach napraw i skanu będziesz informowany na bieżąco. W czasie, gdy toczą się jeszcze reperacje, możesz porozmawiać za swoimi podwładnymi. Dyskusja polega na wpisywaniu kolejnych pytań lub tematów. Jest to trochę niewygodne i mogłoby zostać zastąpione gotowymi zwrotami do wyboru. Co ciekawsze, nie wiadomo dokładnie, o co pytać. Dla ułatwienia podam kilka zagadnień: Scavengers, Ironseed, planet, (nazwy zawodów), Mars, Earth. Rozmowę zawsze kończy zdawkowe "bye".

Teraz, jeśli masz ochotę, możesz pobawić się w lekarza i zmienić biochemicznie charakter swojej załogi. W obecnej chwili nie jest to konieczne, ale w przyszłości będziesz takiej umiejętności potrzebować. Warto również uzbroić swój statek w jedyny dostępny egzemplarz broni.

Kiedy dokonasz już wszystkich napraw, możesz wybrać się na drugą planetę układu. W tym



celu wybierz okno "system info" w panelu "scene". Następnie podświetl żadaną planetę (w żadnym wypadku gwiazdę) i uruchom silniki. Po chwili jesteś obok drugiego ciała niebieskiego, gdzie ponownie możesz dokonać badań za pomocą sond.

Bywa, że planeta posiada pewne materiały, które mogą zostać zebrane dzięki przyciskowi "rethrieve" w oknie "planet scan". Zostają wtedy zabrane do ładowni.

Następnie zaczyna się zupełnie inna działalność Twoich ludzi: tworzenie. W grze występuje kilkadziesiąt struktur i elementów, które mogą zostać stworzone. Każdy z nich składa się z 3 komponentów. Dopóki nie posiadasz wszystkich, nie rozpoczniesz budowy elementu. Konstrukcją, podobnie jak i rozbieraniem struktur, zajmują się grupy inżynierskie.

Wraz z postępami w grze napotkasz obce rasy. Jest ich kilka, a najgroźniejsza to oczywiście Scavengers. Inne to przykładowo Sengzhac, Aard, Ermigen, Titarian. W kontaktach z nimi zalecam ostrożność, gdyż nie każda przedstawia pokojowe zamiary, a nie-

które uciekają się do podstępów. Dlatego jeśli chodzi o to, radzę wysłuchać zdania swoich podwładnych. Mnie samemu zdarzył się przypadek, gdy zostałem poproszony o pomoc dla statku należącego do Aard. Niepomny przestróg doradców zbliżyłem się na odległość umożliwiającą ratunek. Tymczasem ofiara okazała się być... armadą niszczycieli, które zastawiwszy pułapkę szybko się ze mną uporały. Z innymi rasami warto się układać i handlować, a wszystko po to, by doprowadzić do sojuszu.

Oczywiście, czasem wszelkie wysiłki spełniają na niczym i trzeba sięgnąć po broń. Możliwości militarne programu są dość rozległe. Do Twoich kompetencji należy unikanie wrogich okrętów, maskowanie, podnoszenie i opuszczanie tarcz, no i oczywiście aktywowanie broni. Zupełnie jak na prawdziwej jednostce. Natomiast sama bitwa została rozwiązana nie najlepiej. Widzisz przed sobą małe mówiący ekran sytuacyjny, a na nim przesuwające się punkciki, czyli statki wroga. Wszystko jakieś takie zagmatwane i skomplikowane. Dodatkową wadą jest nie-

wygodna obsługa i zbyt długi czas trwania bitwy.

Na początek proponuję postawienie tarczy, jeśli wcześniej tego nie zrobiłeś (czerwony słupek po prawej). Następnie wystarczy czekać, zmieniając prędkość i kierunek ruchu oraz strzelać.

Do dyspozycji masz również raport o uszkodzeniach własnych i przeciwnika.

W przestrzeni czeka Cię jeszcze sporo przygód, a ja, nie chcąc Ci psuć zabawy, nie będę wyjaśniał wszystkich niuansów rządzących programem. Zwracam tylko jeszcze Twoją uwagę na oszczędność paliwa, którego nie ma wcale dużo i które wcale nie łatwo zdobyć. Ponadto, jak zwykle, trzeba mieć trochę szczęścia.

Ironseed to dość ciekawa gra strategiczna, która zmusza do myślenia. Nie jest to dzieło wybitne. Z podobnych programów wymienić można *Exodus 3010*, który jest przybliżony zarówno pod względem tematyki, jak i wykonania.. Myślę, że co cierpliwszą będą z **Ironseed** zadowoleni.

Piotr Bilski
"Alien"





MECHWARRIOR 2

Producent: Activision

Symulatory to jedna z tych gałęzi gier komputerowych, która już jakby z definicji ma ściśle określony zestaw tematów. Jeśli przypomnieć sobie wszystko, co ukazało się w tej branży na rynku, to okaże się, iż dominują w niej symulatory samolotów i samochodów, trochę mniej licznie reprezentowane są okręty (najczęściej podwodne), od biedy znajdzie się kilka czołgów, reszta zaś to latający dywan (*Magic Carpet*) oraz różnego rodzaju X-Wingi, Tie Fighters i Wing Commandery. Jasno z tego widać, iż generalnie "symuluje się" pracę tych urządzeń, które już istnieją w naszej rzeczywistości. Taka zresztą była główna idea towarzysząca powstawaniu pierwszych symulatorów - dać człowiekowi możliwość jak najgłębszego wczucia się w pewną konkretną rolę (na przykład załoganta czołgu) bez potrzeby fizycznego uczestnictwa w zwykle niebezpiecznym dla zdrowia i życia procesie szkoleniowym (no cóż, nic nie poradzimy na to, iż nasze symulatory mają bardzo poważny wojskowy rodowód). Tak więc symulator dostarcza pewnych konkretnych bodźców i jeśli są one zbliżone do tych, które otrzymałoby w rzeczywistości, to należy uważać, iż program jest dobry. Fajnie. Sprawa gmatwa się jednak, gdy symulowane w programie urządzenie nie ma odpowiednika w naszym świecie. W takim przypadku pozostaje Ci już tylko subiektywna ocena oraz umiejętność wczucia się w rolę, powiedzmy, pilota (?) latającego dywanu czy kierowcy (?) olbrzymiego bojowego robota... jak ma to miejsce w przypadku **Mech**

Warrior 2 - najnowszego dzieła firmy Activision.

Jest rok 3058 i znanym wszechświatem wstrząsają wojny, które toczą między sobą Klany. Po porażce, jakiej doznały one pod Tukayyid w bitwie z siłami Inner Sphere, podpisano rozejm, na mocy którego Klany powróciły do wcześniej zajmowanych przez siebie światów. Tam wybuchły między nimi kolejne walki, gdyż klany zaczęły obwiniać się nawzajem o spowodowanie klęski. Trzeba przy tym pamiętać, iż dla wojownika Klanu nie ma nic gorszego, niż porażka w bitwie, co w istocie oznacza dla niego utratę honoru. Odzyskać go może tylko w jeden sposób - wykazać się odwagą w walce. I właśnie ta powszechna chęć zmazania plamy na honorze, jaką dla wszystkich wojowników stanowiło Tukayyid, doprowadziła do wybuchu między nimi walk. Ten, kto wyjdzie z nich jako zwycięzca, ogłoszony zostanie il-Khanem, przywódcą wszystkich Klanów.

Tak w skrócie wygląda wprowadzenie do tego, co czeka Cię w **MechWarrior 2**. Przekładając to na bardziej konkretny język, przed Tobą blisko 50 misji, w których, walcząc w szeregach Klanu Wilka lub Klanu Sokoła, będziesz musiał wykazać się swoją wiedzą

i umiejętnościami walki wojenną machiną, jaką jest BattleMech - czyli wielki bojowy robot. Z pewnością bardzo pomocny okaże się w tym względzie holoprojektor, który znajdziesz w siedzibie każdego klanu, a w którym zawarta została cała wiedza na temat społeczeństwa Klanów, skomplikowanych reguł, którymi się rządzi, generale Kerenskym, twórcy Klanów, i jego następcach etc. etc.

Jeśli chodzi o czysto praktyczne umiejętności, to przed przystąpieniem do walki masz możliwość przetrenowania wszystkich elementów "współczesnego" (AD 3058) pola walki: sprawnej obsługi Twojej maszyny, wyszukiwania i namierzania celów, dowodzenia zgrupowaniami robotów czy też prowadzeniu misji wywiadowczych na tyłach nieprzyjaciela połączonych z rozpoznaniem wrogich instalacji naziemnych. Wszystkie te umiejętności na pewno Ci się

nie osiągniesz pozycji il-Khana, co jest w zasadzie Twoim celem w grze, ale też że możesz zapomnieć nawet o stopniu Commandera, który jest jednym z niższych w hierarchii Klanów.

Grając "fair", musisz pamiętać, iż obowiązuje Cię cały rytuał walki, który przez wieki rozwijał się w społeczeństwie Klanów. Twój prestiż będzie na przykład tym większy, im słabszymi siłami zdołasz wygrać bitwę. Z kolei nie wypełnienie któregoś z celów misji lub utrata robota sprowadzi na Ciebie hańbę. Idealna dla Twojego honoru byłoby sytuacja, w której prowadząc 20-tonowego Firemotha, udałoby Ci się zniszczyć ważącego 100 ton Dire Wolfa albo najlepiej kilka maszyn tego typu bez strat własnych. Oczywiście, jest to raczej niemożliwe, ale kto wie?

Od strony wizualnej i dźwiękowej **MechWarrior 2** śmiało może służyć jako przykład pod każ-



przydadzą, gdyż **MechWarrior 2**, wbrew pozorom należy do gier trudnych. Oczywiście, można skorzystać z opcji "nieskończonej amunicji" czy też całkowitej "nietykalności". Gra się wtedy niewątpliwie łatwiej, lecz Twój awans w hierarchii wojowników zostaje tym samym zredukowany do zera. To oznacza, iż nie tylko nigdy

dym względem dobrze opracowanego symulatora. Poza tym, choć w większości wykorzystano grafikę wektorową, to efekt końcowy jest zdumiewający: wspaniale wyglądające kaniony, pustynia, na której nie widać horyzontu, gdyż przesłania go lekka mgiełka piasku unoszonego przez wiatr, płonące miasto czy w końcu górzysty krajobraz lodowej pustyni. Mnie osobiście najbardziej przypadł do gustu widok słońca wstającego nad górami zbudowanymi z czerwonych skał. Prawie można go pomylić z pocztówką z Gór Skalistych.

Równie zgrabnie jak krajobrazy prezentuje się kokpit Twojego robota. Jest to modny ostatnio tzw. kokpit wirtualny, co oznacza,





iz możesz się w nim rozejrzeć dookoła. Jakkolwiek w tym przypadku to "dookoła" ograniczone jest do 180 stopni, to jednak wrażenie swobody pozostaje, podobnie zresztą, jak wrażenie ruchu wywołanego wstrząsami kabiny, która drga w rytm kroków robota.

Na osobną uwagę zasługuje czołówka gry, co do której nasuwa mi się skojarzenie z filmem "Blown Away" (gościł niedawno na naszych ekranach). Jego reklama głosiła, iż w żadnym innym filmie nie zobaczysz tak wspaniale dopracowanych wybuchów. Bez przesady to samo można stwierdzić o czołówce **MechWarrior 2**. Powiedzieć, iż płomień widocznych na ekranie wybuchów parzy, by-

wy nie słyszałem już bardzo dawno, a możesz się nią napawać nie tylko podczas czołówki, ale również i w samej grze. Dość powiedzieć, że wszystkie rozkazy Twojego opiekuna, jakie otrzymujesz w czasie treningu, wydawane są właśnie za pomocą głosu (znaczy się ustami). I są w pełni zrozumiałe.



łoby przesadą, ale za to na pewno zapiera on dech w piersiach (przynajmniej, gdy patrzysz na to po raz pierwszy).

Poza tym, co dzieje się na ekranie monitora, warto jeszcze wspomnieć o dźwięku. Uzyskanie odpowiedniego poziomu wymaga wprawdzie przynajmniej Sound Blastera, ale naprawdę jest czego posłuchać. W ogóle efekty dźwiękowe, jakie **MechWarrior 2** może wycisnąć nawet z 8-bitowego SB, są zadziwiające. Tak wyraźniej mo-

Zamykając temat dźwięku w grze, wspomnę jeszcze, iż na "cedeku" gry znajduje się 27 utworów muzycznych, które są godne



polecenia zwłaszcza miłośnikom muzyki instrumentalno-elektronicznej, choć bez szkody dla zdrowia wysłuchać je może i przeciętny



bardziej zatwardziali fani "rzeczywistych" symulacji powinni docenić doskonałość i estetykę programu oraz jego olbrzymią złożoność. Na odkrycie wszystkich jego sekretów na pewno nie wystarczy kilkanaście wieczorów, które ja mu poświęciłem, zaś ilość łatwo dostępnych i dających się modyfikować opcji sprawi, że raczej nieprędko się znudzisz **MechWarrior 2**. Poza tym możliwość gry w sieci w towarzystwie dodatkowych 7 znajomych powin-

na Ci dać prawie nieskończoną liczbę różnych wariantów rozgrywki. Tylko skąd tu wziąć sieć?

Piotr Orcholski

śmiertelnik. Przepraszam bardzo, gracz.

MechWarrior 2 to wprowadzie symulator nieistniejących maszyn, w związku z czym trudno powiedzieć, czy naprawdę w ten sposób wyglądałoby sterowanie robotem bojowym, ale nie sądzę, aby stanowiło to jakiś problem dla miłośników dobrej zabawy. Nawet naj-





MASTER BLASTER MASTER BLASTER 2

Producent: Alexander Ivanof (shareware)

Być może pamiętasz leciwą grę *Dyna Blaster* (niekiedy nazywaną *Bombberman*) lub też *Bug Bomber*. Twoim zadaniem było stawianie bomb, by pozbawić życia przeciwników. Piękno zabawy polegało na tym, że batalie można było rozgrywać z trzema, czterema kolegami - wystarczyło mieć specjalne złącze, tzw. "four player adaptor". W grach tych było pełno różnych atrakcji - "dodatki" zwiększające ilość bomb, które saper może postawić, jak również wielkość eksplozji, przyspieszające sapera itd. W *Bug Bomber* dochodził jeszcze element potworów, które można było tworzyć same, stawiając jajeczka. Po wielu tygodniach gry ja i moi znajomi zdecydowaliśmy, że *Dyna Blaster*, mimo większej prostoty, daje więcej satysfakcji.

Dobrych kilka miesięcy temu udało mi się "ściągnąć" z Internetu grę *Master Blaster*. Wierz mi lub nie - od tamtej pory moje życie uległo gwałtownej metamorfozie.

Autor, Alexander Ivanof, stworzył na swojej A500 grę niezwykle prostą, a jednocześnie trudną do opanowania! Idea pozostała niezmieniona - nadal zadaniem graczy jest zabijać się wzajemnie. W *Master Blaster* istnieje możliwość gry tylko na kilka osób (nie

ma "saperów komputerowych"), jednakże uważam, że to bardzo dobrze - tylko pojedynek prawdziwych ludzi może być ekscytujący. Maszyna, jaka by nie była, nigdy nie zastąpi człowieka.

Wróćmy do *Master Blaster*. Jak już wspomniałem, idea gry nie została zmieniona, jednakże w znaczny sposób uatrakcyjniona. Piękno gry tkwi praktycznie w jej kilku zupełnie unikalnych "właściwościach". Pierwszą z nich jest... sklep. Za monety znalezione w czasie gry można kupować różne gadżety (jak wspomniane już zwiększenie zasięgu wybuchu bomby, przyspieszenie etc.). Czasami monetę można zdobyć w wyniku pomyślnego potoczenia się koła fortuny (o ile tylko ta opcja została wybrana na początku).

Kolejnym ciekawym pomysłem są bomby zegarowe (istniejące, co prawda, w *Dyna Blaster*, ale tylko w grze dla jednego gracza) i kontrolery bomb. Jak to działa? Bardzo prosto. Po zdobyciu bomby zegarowej, stawiasz bombę gdzie chcesz, lecz NIE puszczasz przycisku fire. W momencie, gdy go puścisz - bomba wybuchnie (wyobraź sobie, co by się wydarzyło, gdybyś szybko nacisnął fire). Umożliwia to, zwłaszcza w kombinacji z przyspieszeniem i ochroną, o której za chwilę, wiele sa-

dystycznych eksperymentów na innych saperach.

Wspomniałem już o kontrolerze i ochronie. Pierwszy z nich to "ruchoma" bomba zegarowa. Gdy trzymasz fire, możesz poruszać się bombą (sic!). Jest to bardzo przydatne, szczególnie na początku batalii, kiedy to wolni saperzy nie mają szans przed bombą uciec (chyba, że w międzyczasie znajdą przyspieszenie).

Teraz może słówko o ochronie. Jest to praktycznie dodatkowe życie. O ile po wejściu w obszar eksplozji lub na minę (czaszkę), saper normalnie ginie, o tyle posiadając osłonę, po prostu traci ją i miga przez kilka sekund. W tym czasie nic nie może mu zaszkodzić - można to wykorzystać, o ile posiada się bombę zegarową do zaatakowania przeciwnika "na szajbę".

Pozostał jeszcze jeden ciekawy token - niewidzialność. Po jego zabraniu saper po prostu znika i pojawia się, gdy postawi bombę (naciśnie fire). W międzyczasie może się poruszać (gracz widzi, lub też nie, swojego sapera jako krążącą muchę).

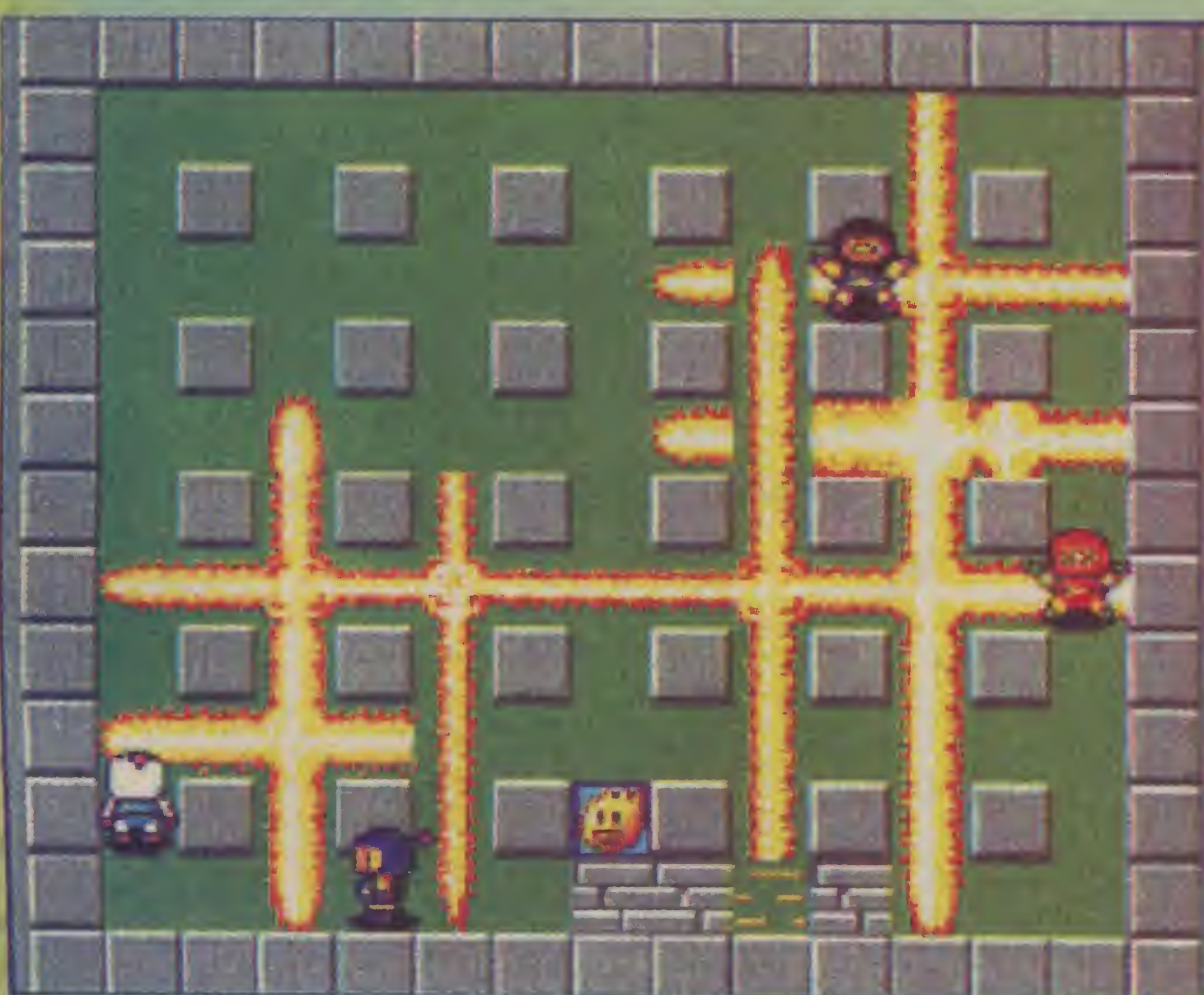
Stosunkowo niedawno powstała druga wersja gry - *Master Blaster 2*. Uważam ją za lepszą od pierwszej części, ale pod warunkiem, że zarejestruje się u autora (Alexander Ivanof). W przeciwnym przypadku "zabezpieczona" jest większość opcji i trzeba długo czekać na rozpoczęcie rozgrywki.

Master Blaster 2 wprowadza kilka nowych elementów. Po pierwsze, można zabawić się w Ghostbusters, ponieważ na ekranie poruszają się nienawidzące saperów duszki. Po drugie, na miejscu tragicznego zgonu sapera pozostaje moneta (niejako wynagrodzenie). Po trzecie, autor stworzył kilka nowych wizerunków saperów (robocop, więzień itd.). Po czwarte, można tworzyć tzw. paki i koalicje. Zatrzymam się przy tym punkcie na moment, gdyż jest to

chyba najciekawszy pomysł. W "jedynce" koalicje tworzyło się na siłę ("Zenek, choć skopiemy tym draniom du...szę!"). W "dwójce" występuje to jako "element programu". Na przykład saperzy mogą "przechodzić" przez bomby postawione przez saperów z ich drużyny. Po piąte, został poszerzony element niepewności (tj. znaki zapytania); może się np. zdarzyć, że... zgaśnie światło (ekran będzie w pewnym stopniu oświetlany przez eksplozje bomb).

Master Blaster 1 i 2 to wspaniałe programy, mogące dostarczyć świetnej zabawy, pod warunkiem, że gra w nie kilka osób. Jeżeli nie posiadasz "four players adaptor", wówczas będziesz mógł grać tylko w trzy osoby (trzecia na klawiaturze). Uważam, że zdecydowanie warto zarejestrować się u autora gry (przesłać 25 DM lub 20 \$). Są to, moim zdaniem, dwa najlepsze programy rozrywkowe dla kilku graczy. Serdecznie polecam.

Szymon Grabowski



SKLEP ŠGK

SKLEP ŠGK

SKLEP ŠGK

SKLEP ŠGK

SKLEP ŠGK

SKLEP ŠGK

SKLEP ŠGK

Lp.	Tytuł	Wymagania			Cena
Gry PC 3,5"	Gry PC 3,5"	Gry PC 3,5"	Gry PC 3,5"	Gry PC 3,5"	
1. 1942: Pacific Air War	386, 4 MB RAM, VGA	386, 4 MB RAM, VGA			96,-
2. 3D Pool					15,-
3. Action Fighter					15,-
4. Addiction					35,-
5. Aladdin					80,-
6. Alien Breed					37,-
7. Alien Breed Tower Assault					88,-
8. Another World					25,-
9. Arcade Pool					46,-
10. Armored Fist					81,-
11. Arnie II	386, 4 MB RAM				24,-
12. Batman Returns	386, 4 MB RAM				71,-
13. Bionic Commando	EGAV/VGA				15,-
14. Birds of Prey					19,-
15. Blade of Destiny					61,-
16. Blasteroids	AT, 1 MB RAM, VGA				15,-
17. Blues Brothers Jukebox Adventure	EGAV/VGA				37,-
18. Brutal Football					43,-
19. Budokan					19,-
20. Bureau 13					86,-
21. Buzz Aldrin's Race into Space	386DX, 4 MB RAM, 13 MB HDD				49,-
22. CadaverPayoff	AT, 570 KB RAM, 16 MB HDD, VGA				25,-
23. Campaign 2	EGAV/VGA				99,-
24. Cannon Fodder 2	386DX40, 8 MB RAM				61,-
25. Car & Driver					111,-
26. Carnage	VGA				13,-
27. Carrier Command	AT, 640 KB RAM				15,-
28. Christmas Lemmings 94/95					68,-
29. Classic Collection (4 gry)	386-16, 2 MB RAM, VGA, 12 MB HDD				31,-
30. Colonization					86,-
31. Commande					92,-
32. Cuckoo Zoo (polska wersja tekstu)	386-16, 4 MB RAM, VGA, 14 MB HDD				68,-
33. Dangerous Streets	386, 1 MB RAM				29,-
34. Dawn Patrol					99,-
35. Demon Blue					18,-
36. Desert Strike					61,-
37. Digital Warriors	AT, 1 MB RAM				24,-
38. Dracula	VGA				19,-
39. Dreamweb					25,-
40. Dune	VGA				15,-
41. Dungeon Master	486DX33, 4 MB RAM				95,-
42. E-motion					24,-
43. Ecstatica	386, 2 MB RAM, VGA, 10 MB HDD				26,-
44. Electro Body					29,-
45. Epic Pinball					49,-
46. Euro Soccer	386, 4 MB RAM, VGA, 12 MB HDD				41,-
47. Evasive Action					74,-
48. Excessive Speed	386, 4 MB RAM, VGA, 12 MB HDD				61,-
49. F-14 Fleet Defender	386, 2 MB RAM, VGA, 10 MB HDD				19,-
50. F-15 Strike Eagle III	EGAV/VGA				61,-
51. F-19	386-25, 4 MB RAM, VGA				19,-
52. FIFA International Soccer	386-16, 2 MB RAM, MCGA, 12 MB HDD				61,-
53. Fields of Glory	VGA				25,-
54. Flashback					30,-
55. Flipper	386, 2 MB RAM				30,-
56. Frankenstein					37,-
57. Frontier Elite II	EGAV/VGA				25,-
58. Fury of the Furries					29,-
59. Future Wars	386DX40, 4 MB RAM				22,-
60. Game Over 2					53,-
61. Gear Works	86,-				86,-
62. Genesis	386DX40, 4 MB RAM				31,-
63. Guilty	EGAV/VGA				80,-
64. Gunship 2000	386-25, 4 MB RAM, VGA				24,-
65. Hand of Fate (polska wersja tekstu)	386-25, 4 MB RAM, VGA				37,-
66. Harpoon II	386, 1 MB RAM				19,-
67. Heartlight					19,-
68. Hired Guns	EGAV/VGA				19,-
69. Hoyle Book of Games vol. 1	EGAV/VGA				19,-
70. Hoyle Book of Games vol. 2	EGAV/VGA				19,-
71. Hoyle Book of Games vol. 3	AT, 1 MB RAM				37,-
72. Humans 2	386DX25, 4 MB RAM, VGA, 15 MB HDD				15,-
73. Indiana Jones Action					57,-
74. IndyCar Racing	AT, 1 MB RAM				47,-
75. Innocent	386DX25, 4 MB RAM, VGA, 15 MB HDD				13,-
76. International Athletics					19,-
77. International Soccer	386SX, 2 MB RAM, 14 MB HDD				13,-
78. International Tennis					37,-
79. Isle of The Dead	386, 2 MB RAM				30,-
80. Jazz Jackrabbit	386DX40, 4 MB RAM				30,-
81. Jazz Jackrabbit 2					29,-
82. Jonny Quest	386DX40, 4 MB RAM				86,-
83. KA-50 Hokum					

Lp.	Tytuł	Wymagania			Cena
84. Kasparov's Gambit	386SX-16, 4 MB RAM, VGA, 11 MB HDD	EGAV/VGA			68,-
85. King's Quest I					31,-
86. King's Table					66,-
87. Kingmaker					61,-
88. Klik & Play					86,-
89. Lands of Lore					86,-
90. Larry I					25,-
91. Legends of Valour					25,-
92. Leisure Suit Larry VI					74,-
93. Liga Polska Manager '95					40,-
94. Links - Golf	386, 4 MB RAM, VGA				19,-
95. Lion King					80,-
96. Little Divil	386-25, 4 MB RAM				70,-
97. Mad Pack (4 gry)	486DX50, 8 MB RAM				21,-
98. Magic Carpet					86,-
99. Manhunter 2					25,-
100. Menu! + Pasjans	386, 4 MB RAM				13,-
101. MicroProse Soccer					15,-
102. Nascar Racing	386, 4 MB RAM				74,-
103. New World of Lemmings	386, 4 MB RAM				186,-
104. Nomad	386, 4 MB RAM				41,-
105. One Must Fall	VGA				77,-
106. Operation Combat 2					15,-
107. Operation Harrier	386, 4 MB RAM, VGA				25,-
108. Operation Stealth					31,-
109. Oscar	386, 4 MB RAM, VGA				68,-
110. Pacific Strike	386SX, 4 MB RAM, VGA-VESA				57,-
111. Patriot	386SX, 2 MB				19,-
112. Piotrków 1939	EGAV/VGA				31,-
113. Pirates!	386SX, 4 MB RAM, VGA-VESA				19,-
114. Police Quest I	EGAV/VGA				74,-
115. Powermonger	386-25, 4 MB RAM, 20 MB HDD				60,-
116. Privateer	386, 8 MB RAM				70,-
117. Project-X	EGAV/VGA				26,-
118. Quarantine					13,-
119. Quest for Glory I	AT, 2 MB RAM, VGAMCGA, 8 MB HDD				25,-
120. Rally Championships	EGAV/VGA				15,-
121. Rampart					15,-
122. Return of the Phantom	EGAV/VGA				19,-
123. Rick Dangerous I					15,-
124. Rick Dangerous II	386DX, 4 MB RAM, VGA, 19 MB HDD				61,-
125. Risky Woods	386SX, 4 MB RAM, VGA, 16 MB HDD				61,-
126. Robbo	EGAV/VGA				19,-
127. Robocod	386, 1 MB RAM, VGA				19,-
128. Santa Xmas Caper					70,-
129. Saper	386, 4 MB RAM, VGAMCGA				31,-
130. Seal Team	386, 2 MB RAM				21,-
131. SeaWolf					24,-
132. Shadowcaster	VGA				81,-
133. Shadowlands	386, 1 MB RAM, VGA				15,-
134. Sink or Swim					44,-
135. Simuś	386, 4 MB RAM, VGAMCGA				15,-
136. Soccer Superstars					25,-
137. Sotys (5 dyskietek)	386, 4 MB RAM, VGA				15,-
138. Space Hulk					80,-
139. Space Quest I	486DX33, 4 MB RAM, VGA, 30 MB HDD				70,-
140. Sports Pack (4 gry)	386, 2 MB RAM				24,-
141. Spy Master					81,-
142. Star Crusader	VGA				15,-
143. Star Pack (4 gry)					64,-
144. Street Fighter	386, 2 MB RAM, VGAMCGA				64,-
145. Street Fighter II	386, 4 MB RAM, VGA-VESA, 18 MB HDD				58,-
146. Stunt Car Racer	386-20, 4 MB RAM, VGA				86,-
147. Subwar 2050 (polska wersja tekstu)	386, 1 MB RAM, VGA				26,-
148. Super Ninjas					21,-
149. Superfrog	386, 4 MB RAM, VGA				68,-
150. SuperTex					74,-
151. Syndicate (polska wersja tekstu)	486DX33, 4 MB RAM, VGA, 10 MB HDD				104,-
152. System Shock (polska wersja tekstu)	386, 2 MB RAM, VGA/MCGA				24,-
153. TV Sport Boxing					68,-
154. Task Force 1942	386, 2 MB RAM, VGAMCGA				64,-
155. Teesetee	386, 4 MB RAM, VGA-VESA, 18 MB HDD				58,-
156. Theme Park	386-20, 4 MB RAM, VGA				86,-
157. Tornado	386-20, 4 MB RAM, VGA				26,-
158. Transport Tycoon					21,-
159. Trolls	386-20, 4 MB RAM, VGA, 10 MB HDD				68,-
160. Turbo Pack (4 gry)	386SX, 2 MB RAM, 14 MB HDD				74,-
161. UFO: Enemy Unknown	386, 2 MB RAM				31,-
162. Ultima Underworld	EGAV/VGA				47,-
163. Ultimate Body Blows					36,-
164. Utopia	386DX, 4 MB RAM, VGA-VESA				19,-
165. Valhalla	386DX, 4 MB RAM, VGA-VESA				68,-
166. Whizz					
167. Wing Commander Armada					
168. Wing Commander Armada					

Lp.	Tytuł	Wymagania		Cena
169.	Winter Supersports	AT, 640 KB RAM, VGA		24,-
170.	Wolfpack			51,-
171.	World Cup Year 94 (4 gry)			90,-
172.	X-COM: Terror z głębin (polska wersja tekstu)	486DX33, 4 MB RAM, 10 MB HDD		86,-
173.	Xenobios	AT, 1 MB RAM, VGA		43,-
174.	Xenon II			15,-
175.	Zool	386		37,-
176.	Zool 2	386, 2 MB RAM		47,-
177.	Zmija			15,-
Gry PC CD-ROM		Gry PC CD-ROM	Gry PC CD-ROM	
178.	1942: Pacific Air War			95,-
179.	3ft Six Pack			116,-
180.	5ft Ten Pack vol. #1			142,-
181.	5ft Ten Pack vol. #3			146,-
182.	Aces over Europe			77,-
183.	Aces over Pacific			77,-
184.	Aegis: Guardian of the Fleet			97,-
185.	Alien Breed Tower Assault			101,-
186.	Alien Logic			94,-
187.	Alone in the Dark III			98,-
188.	Armored Fist	386, 4 MB RAM		81,-
189.	Beauty & the Beast			72,-
190.	Beneath a Steel Sky			82,-
191.	Bioforge			110,-
192.	Blade Warrior (+5 hitów shareware)	486DX40, 8 MB RAM		110,-
193.	Blues Brothers (+5 hitów shareware)			30,-
194.	Bunny Brecks (+5 hitów shareware)			30,-
195.	Bureau 13			30,-
196.	Commandche	386, 4 MB RAM		104,-
197.	Commander Blood			30,-
198.	Crazy Cars III (+5 hitów shareware)			129,-
199.	Crime Patrol			129,-
200.	Crime Patrol 2: Drug Wars			129,-
201.	Cyberia			169,-
202.	Cyberwar			94,-
203.	Cyclones			96,-
204.	Dawn Patrol			30,-
205.	Defender of the Crown (+5 hitów shareware)			129,-
206.	Descent			106,-
207.	Desert Strike	386DX40, 4 MB RAM		104,-
208.	Discworld			46,-
209.	Doomsday			85,-
210.	Dragon Lore			102,-
211.	Dreamweb	486DX33, 4 MB RAM		80,-
212.	Estancia	386, 4 MB RAM, VGA, Windows		159,-
213.	F-14 Fleet Defender Gold			74,-
214.	FIFA International Soccer	386-25, 4 MB RAM		169,-
215.	FX Fighter			189,-
216.	Flight Unlimited	486DX33, 8 MB RAM, SVGA		92,-
217.	Flight of the Amazon Queen	386, 2 MB RAM		47,-
218.	Frontier Elite II			30,-
219.	Ghost Busters (+5 hitów shareware)			92,-
220.	Great Naval Battles 2			86,-
221.	Guilty	386DX40, 4 MB RAM		104,-
222.	Hell	486, 4 MB RAM		39,-
223.	International Soccer CD			165,-
224.	Iron Assault			88,-
225.	Iron Helix			59,-
226.	Jutland			69,-
227.	Kids Rule OK			75,-
228.	King's Quest VI	386, 1 MB RAM		63,-
229.	King's Quest VII	139,-		110,-
230.	King's Table	386, 4 MB RAM, VGA		73,-
231.	Kingdom of the Far Reaches	386SX16, 4 MB RAM, VGA		61,-
232.	Klik & Play			99,-
233.	Labyrinth of Time			75,-
234.	Last Bounty Hunter			87,-
235.	Lawnmower Man	386-25, 4 MB RAM		104,-
236.	Legend of Kyrandia I	386-25, 4 MB RAM, VGA		70,-
237.	Legend of Kyrandia II "Hand of Fate"			73,-
238.	Leisure Suit Larry VI			73,-
239.	Li'l It Divil			70,-
240.	Little Big Adventure			170,-
241.	Maabus			59,-
242.	Mad Dog Mc Cree 1			69,-
243.	Mad Dog Mc Cree 2			110,-
244.	Magic Carpet	386-25, 4 MB RAM, VGA		175,-
245.	MegaPak			43,-
246.	MegaRace			98,-
247.	Menzoberranzan			85,-
248.	Microcosm	486DX40, 8 MB RAM		85,-
249.	NBA Live '95	386-25, 4 MB RAM, VGA		73,-
250.	NHL Hockey '95			79,-
251.	New World of Lemmings	386, 4 MB RAM		



Railroads & Robber Barons



SKLEP ŚGK

SKLEP ŚGK

SKLEP ŚGK

SKLEP ŚGK

SKLEP ŚGK

SKLEP ŚGK

SKLEP ŚGK

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
252.	Noctropolis	386-25, 4 MB RAM, VGA	80,-
253.	Novastorm	386SX, 4 MB RAM	71,-
254.	Panzer General		82,-
255.	Perfect General II		119,-
256.	Police Quest IV		73,-
257.	Privateer	386, 4 MB RAM	49,-
258.	Putt Putt Joins the Parade		72,-
259.	Pyrotechnica	486SX, 4 MB RAM	91,-
260.	Quantum Gate		94,-
261.	Quantum Gate 2: Vortex	386, 8 MB RAM	179,-
262.	Quarantine		79,-
263.	Rally Championships		68,-
264.	Ravenloft		98,-
265.	Rebel Assault		128,-
266.	Return of the Phantom		106,-
267.	Return to Zork		81,-
268.	Rise of the Robots		111,-
269.	Rise of the Triad		20,-
270.	Rocket Ranger (+5 hitów shareware)		30,-

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
271.	Santa Xmas Caper CD		39,-
272.	Simbad (+5 hitów shareware)		30,-
273.	Soccer Superstars		70,-
274.	Space Hulk	386, 4 MB RAM, VGAMCGA	65,-
275.	Space Pirates		129,-
276.	Star Crusader	386, 2 MB RAM	81,-
277.	Super Strike Commander	386, 4 MB RAM	49,-
278.	System Shock	486DX33, 4 MB RAM, VGA	104,-
279.	TV Sports Basketball (+5 hitów shareware)		30,-
280.	Terminal Velocity		85,-
281.	The Journeyman Project	386, 8 MB RAM	30,-
282.	The King of Chicago (+5 hitów shareware)		301.
283.	The Last Dynasty		302.
284.	Thomas Collection		303.
285.	Titan's Legacy		304.
286.	Top 10 Pack		305.
287.	Tomado		306.
288.	Tuneland		Zool 2
289.	UFO: Enemy Unknown	386-20, 4 MB RAM, VGA	

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
290.	USS Ticonderoga		98,-
291.	Ultimate Body Blows		85,-
292.	Under a Killing Moon		159,-
293.	Virtual Pool		159,-
294.	Virtuoso		95,-
295.	WarCraft Orcs & Humans		159,-
296.	Whizz		40,-
297.	Who Shoot Johnny Rock?	386DX, 4 MB RAM, VGA- VESA	69,-
298.	Wing Commander Armada	386, 4 MB RAM	68,-
299.	Wing Commander II	486-50, 8 MB RAM, double speed CD-ROM	49,-
300.	Wing Commander III		183,-
301.	Wings of Glory	486SX, 8 MB RAM	104,-
302.	Wolfpack	386	81,-
303.	World Cup Year 94 (4 gry)		92,-
304.	X-COM: Terror from the Deep		199,-
305.	Zool		47,-
306.	Zool 2	386, 2 MB RAM	51,-

Lp.	Tytuł	Cena
Gry AMIGA	Gry AMIGA	Gry AMIGA
307.	3D Pool	15,-
308.	Action Fighter	15,-
309.	Agent Czeio	17,-
310.	Alert X	18,-
311.	Alfred Chicken	30,-
312.	Alien Breed	36,-
313.	Alien Breed Tower Assault	60,-
314.	Alien Target	20,-
315.	All Terrain Racing	72,-
316.	Another World	25,-
317.	Apidya	29,-
318.	Arcade Pool	33,-
319.	Armie	13,-
320.	Armie II	20,-
321.	Assassin	29,-
322.	Barbarian	15,-
323.	Bionic Commando	15,-
324.	Birds of Prey	19,-
325.	Black Crypt	19,-
326.	Blasteroids	15,-
327.	Blinky Seary School	17,-
328.	Body Blows	25,-
329.	Brides of Drakula	22,-
330.	Brutal Football	43,-
331.	Budokan	19,-
332.	Cadaver/Playoff	25,-
333.	California Games II	15,-
334.	Campaign 2	90,-
335.	Cardax	20,-
336.	Carnage	13,-
337.	Carter Command	15,-
338.	Chaos Engine	37,-
339.	Classic Board Games	17,-
340.	Collection vol. ONE (Body Blows, Superfrog, Overdrive)	60,-
341.	Colonel's Bequest	25,-
342.	Cruise for a Corpse	25,-
343.	Crystal Dragon	52,-
344.	Cyber Kick	17,-
345.	Cyberion 3	24,-
346.	Cyadela	40,-
347.	Dangerous Streets	29,-
348.	Dawn Patrol	90,-
349.	Deep Core	22,-
350.	Demom Blue	18,-
351.	Desert Strike	25,-
352.	Discer	17,-
353.	Doc Croc's...	13,-
354.	Dracula	19,-
355.	Dreamweb	90,-
356.	Dune	19,-
357.	Dungeon Master	25,-
358.	E-motion	15,-
359.	Edd The Duck 2	13,-
360.	Eksperyment Delfin	35,-
361.	Euro Soccer	29,-
362.	Explorer-lic. ASF	13,-
363.	F-1 Tornado	17,-
364.	F-17 Challenge	40,-
365.	FIFA International Soccer	61,-

Lp.	Tytuł	Cena
366.	Fantastic Dizzy	
367.	Fields of Glory	61,-
368.	Fire Force	22,-
369.	Fist Fighter	13,-
370.	Flashback	25,-
371.	Football Director 2	35,-
372.	Frankenstein	13,-
373.	Frontier Elite II	37,-
374.	Furry of the Furies	53,-
375.	Future Wars	25,-
376.	Gear Works	29,-
377.	Genesis	37,-
378.	Global Gladiators	31,-
379.	Gunship 2000	15,-
380.	Heartlight	47,-
381.	Hired Guns	13,-
382.	Hokej Na Lodzie	19,-
383.	Hoyle Book of Games vol. 1	19,-
384.	Hoyle Book of Games vol. 2	31,-
385.	Hoyle Book of Games vol. 3	14,-
386.	Humans 2	15,-
387.	Hungary for Fun	14,-
388.	Impossible Mission II	15,-
389.	Indiana Jones Action	15,-
390.	Innocent	33,-
391.	International Soccer	17,-
392.	International Tennis	13,-
393.	K-240	61,-
394.	Kaiko i Kokosz	38,-
395.	King's Quest 1	31,-
396.	King's Table	63,-
397.	Kingmaker	61,-
398.	Kingpin	41,-
399.	Knights of the Sky	25,-
400.	Larry I	13,-
401.	Lasermania II	19,-
402.	Legends of Valour	25,-
403.	Links - golf	31,-
404.	Lords of Time	25,-
405.	Manhunter 2	22,-
406.	Mean Arenas	25,-
407.	Medieval Warrior	25,-
408.	Mentor	36,-
409.	Nine Lives	13,-
410.	Okryty	15,-
411.	Operation Harrier	25,-
412.	Operation Stealth	15,-
413.	Oscar	26,-
414.	Overdrive	25,-
415.	Pegasus	21,-
416.	Pinball Fantasies	40,-
417.	Pirates!	19,-
418.	Powermonger	19,-
419.	Project-X	40,-
420.	Qwak	40,-
421.	Rally Championships	43,-
422.	Rick Dangerous I	15,-
423.	Rick Dangerous II	15,-
424.	Risk Woods	19,-
425.	Road Rash	15,-
426.	Robocod	15,-
427.	Santa Xmas Caper	20,-

Lp.	Tytuł	Cena
428.	Saper	9,-
429.	Satan	29,-
430.	Seek and Destory	40,-
431.	Sen	17,-
432.	Sex Puzzle	18,-
433.	Shadowlands	19,-
434.	Sink or Swim	17,-
435.	Simuś	17,-
436.	Soccer Superstars	70,-
437.	Space Hulk	52,-
438.	Space Quest I	31,-
439.	Speed Pack	21,-
440.	Star Pack A/PC	44,-
441.	Street Fighter	15,-
442.	Street Fighter II	25,-
443.	Strip Poker 2	24,-
444.	Stunt Car Racer	15,-
445.	Summer Camp	20,-
446.	Syndicate	59,-
447.	Tag Team Wrestling	13,-
448.	Telemiel	20,-
449.	The Kristal	34,-
450.	Theme Park	80,-
451.	Titanic Blinky	17,-
452.	Tornado	55,-
453.	Trolls	24,-
454.	Uridium II	40,-
455.	Utopia	31,-
456.	Vabank	13,-
457.	Vicky	13,-
458.	Whizz	32,-
459.	Wild West	13,-
460.	Wing Commander	19,-
461.	Winter Supersports	24,-
462.	World Cup Year 94 (4 gry)	77,-
463.	Xenon II	15,-
464.	Zeewolf	70,-
465.	Zombie	13,-
466.	Zool	37,-
Gry AMIGA 1200		
467.	Aladdin	80,-
468.	Alfred Chicken	30,-
469.	Alien Breed Tower Assault	60,-
470.	Body Blows Galactic	80,-
471.	Dreamweb	90,-
472.	Fields of Glory	61,-
473.	Lion King	80,-
474.	New World of Lemmings	87,-
475.	Oscar	29,-
476.	Out to Lunch	30,-
477.	Overkill	30,-
478.	Rally Championships	55,-
479.	Soccer Superstars	70,-
480.	Super Stardust	80,-
481.	Surf Ninjas	29,-
482.	Theme Park	80,-
483.	Tornado	58,-
484.	Total Carnage	22,-
485.	Tolls	26,-
486.	UFO: Enemy Unknown	68,-
487.	Uridium II	40,-

Lp.	Tytuł	Cena
488.	Whizz	35,-
489.	Zool 2	47,-
Gry CD32		
490.	Alfred Chicken	30,-
491.	Alien Breed Tower Assault	85,-
492.	All Terrain Racing	75,-
493.	Arcade Pool	53,-
494.	Big 6	61,-
495.	CD32 Games	18,-
496.	Dangerous Streets	47,-
497.	Fly Harder	31,-
498.	Garner 13	18,-
499.	Garner CD32 - zestaw 1	18,-
500.	Garner CD32 - zestaw 2	18,-
501.	Garner CD32 - zestaw 3	18,-
502.	Garner CD32 - zestaw 4	18,-
503.	Garner CD32 - zestaw 5	18,-
504.	John Barnes Football	31,-
505.	Kingpin	52,-
506.	Lamborghini	31,-
507.	Overkill + Lunar Command	30,-
508.	Quik	31,-
509.	Soccer Superstars	59,-
510.	Summer Olympix	47,-
511.	Super Stardust	80,-
512.	Superfrog	54,-
513.	Surf Ninjas	47,-
514.	Trolls	47,-
515.	Ultimate Body Blows	80,-
516.	Whales Voyage	47,-
517.	Whizz	59,-
Gry MACINTOSH		
Gry MACINTOSH		
518.	7th Guest	131,-
Programy edukacyjne i użytkowe PC 3,5"		
519.	CD-ROM Shareware	21,-
520.	Covox	9,-
521.	DOS Sufter Plus	21,-
522.	EXE Pack	45,-
523.	English Reader	30,-
524.	English Reader - dodatkowe bazy	21,-
525.	FDK at	9,-
526.	Geograph - Mapa Polski	70,-
527.	Grammar Tree	33,-
528.	Italiano con Amore	35,-
529.	LAN Oplekun	150,-
530.	LAN Raport	100,-
531.	LAN Sufter	24,-
532.	Mapa Polski	65,-
533.	Pitagoras (1-2)	35,-
534.	Pitagoras (3-5)	33,-
535.	Poczta	200,-
536.	Softczka 1	30,-
537.	Softczka 2	30,-
538.	Softczka 3	30,-
539.	Softczka 4	30,-
540.	Spiele mit Wort.	37,-
541.	XL Edit	21,-
542.	You & Me (1-2)	40,-

Lp.	Tytuł	Cena
Programy edukacyjne i użytkowe PC CD-ROM		
543.	3D Body Adventure	179,-
544.	American Heritage Talking Dictionary	78,-
545.	Animals - San Diego Zoo	46,-
546.	Astronomical Explorations	93,-
547.	Berlitz Think & Talk - FRENCH	529,-
548.	Berlitz Think & Talk - GERMAN	529,-
549.	Bug Adventure	159,-
550.	Chadwick & Sneaky Egg Thief	149,-
551.	Compton's Interactive Encyclopedia 1995	79,-
552.	Corel Gallery	179,-
553.	Encyclopedia of Nature	189,-
554.	Encyclopedia of Science	189,-
555.	Euro Plus+ Level 1	249,-
556.	Fellini	93,-
557.	Filmy erotyczne	32,-
558.	Global Explorer	320,-
559.	Gospels	129,-
560.	Groller's Encyclopedia '95 v. 7.04	69,-
561.	History of the World	189,-
562.	Incredible Cross - Sections Stowaway1	139,-
563.	Jump Start Kindergarten	159,-
564.	Learn to Speak English	164,-
565.	Leonardo the Inventor	88,-
566.	Living Books: Artur's Teacher...	78,-
567.	Living Books: Just Grandma & Me	78,-
568.	MS Ancient Lands	110,-
569.	MS Beethoven	110,-
570.	MS Bookshelf 1994	111,-
571.	MS Cinemania 1994	169,-
572.	MS Cinemania 1995	111,-
573.	MS Encarta 1995	195,-
574.	MS Explorapedia	149,-
575.	MS Magic School Bus	195,-
576.	MS Mozart	110,-
577.	MS Musical Instruments	110,-
578.	MS Schbert	91,-
579.	Mayo Clinic Family Health Book	72,-
580.	Media Euro	199,-
581.	OS/2 WARP v.3 for Windows	329,-
582.	Our Solar System	56,-
583.	Prince Interactive	130,-
584.	Przeboje Muzycznej Jedynki	56,-
585.	Science Adventure II - Isaac Asimov	179,-
586.	Space Adventure	54,-
587.	Space Adventure II	179,-
588.	Spiderman Cartoon Maker	159,-
589.	The Discoverers	129,-
590.	The Ultimate Human Body	189,-
591.	The Way Things Work	189,-
592.	Voyage in Egypt	129,-
593.	Voyage through Italy	129,-
594.	World Atlas 5.0	59,-
595.	Zdjęcia erotyczne	32,-
Programy edukacyjne i użytkowe CD32		
596.	Aminet 6	55,-
Programy edukacyjne i użytkowe MACINTOSH		
597.	American Heritage Talking Dictionary	78,-
598.	Animals - San Diego Zoo	93,-



ROZWIĄZANIE

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Producent: Renegade

O *Flight of the Amazon Queen* pisaliśmy ponad rok temu w zapowiedziach (SGK 5/94) i oto jest, zarówno na Amigę, jak i komputery klasy PC. W sumie gra jest jeszcze jedną przygodówką, która właściwie nie wnosi nic nowego do tego gatunku, ale...

No właśnie, w grze wcielasz się w postać Joe Kinga, pilota do wynajęcia, który dostał właśnie zlecenie na przetransportowanie gwiazdy filmowej Faye Russel na plan zdjęciowy w okolice Amazonki (to taka rzeka w Ameryce Południowej). Głównego bohatera prześladowuje jednak pech i w trakcie lotu nad amazońską dżunglą samolot zostaje uszkodzony przez piorun i Joe zmuszony jest wykonać natychmiastowe lądowanie. Jak to zwykle bywa w takich przypadkach, w okolicy nie ma żadnej cywilizacji. No, może prawie żadnej, bo przecież zawsze gdzieś musi się pojawić kilku z gruntu złych osobników, kilku dobrych i kilku niezdecydowanych po czyjej stronie ma stanąć. Przez grę przewijają się całe tabuny dziwnych postaci - od szalonego doktora Ironsteina i plemienia amazońskich, aż po misjonarzy i widmowego goryla (jest tu ponad czterdzieści postaci, z którymi można sobie porozmawiać).

Otóż to, mimo że w grze nie ma żadnych rewolucyjnych rozwiązań (typu wcielanie się w kilka postaci i temu podobne rzeczy), to jednak gra się w nią bardzo przyjemnie. Jedną z najważniejszych zalet *Flight of the Amazon Queen* jest ilość lokacji w niej występujących. I co ważne, każda z nich wygląda inaczej. Nie ma tu mowy o błakaniu się po jakichś podziemiach na zasadzie "teraz trzeba przejść 11 korytarzy w lewo, skręcić w 19 drzwi od prawej

i wcisnąć 1183 przycisk, patrząc z kierunku wschodniego...". Tutaj każde miejsce wygląda inaczej, tak że nie ma problemów z odróżnieniem jednego od drugiego. A przy tym masz spore rozbudowanie całego świata gry. Według moich skromnych obliczeń *Flight of the Amazon Queen* ma rozmiary około 5-10 *Teenagentów*, a to już o czymś świadczy (bez urazy, *Metropolitanie*). Poza tym zagadki występujące w grze nie należą do tych przeznaczonych "dla prawdziwych profesjonalistów" i nie polegają na działaniu według receptury "weź wilczą jagodę rosnącą na gruszy (bo gdzieśby indziej mogłaby rosnąć), nabij ją na kolec starego jeżozwiera i wrzucić przez lewe ramię do piątej dziupli na dziewiątym drzewie...". Oczywiście, nie mówię, że problemy we *Flight of the Amazon Queen* są proste; uważam jedynie, że da się je rozwiązać, myśląc logicznie, a to ostatnio zdarza się w grach przygodowych coraz rzadziej. I jeszcze jedna, ważna rzecz. Autorzy gry nie starali się stworzyć jakiegoś wymyślnego sposobu sterowania. Zastosowali bardzo popularny interfejs z kilkoma dużymi ikonami do wydawania poleceń typu "idź", "podnieś", "użyj" i "przesuń". Wielu pewnie krzyknie: "to już było!". I dobrze, że już było, przynajmniej wiadomo, że się sprawdza.

Od strony technicznej *Flight of the Amazon Queen* stoi bardzo wysoko. Grafika jest naprawdę bardzo, bardzo dobra. Szczególnie dobrze wyglądają animowane wstawki z postaciami narysowanymi w dużej skali. Z ciekawostek, niezbyt często spotykanych w tego typu grach, jest wieloplanowość tła. Plan najbliższy Ciebie przesuwają się najszybciej, ten

dalszy - wolniej, itd. Mimo że efekt ten występuje nie w każdej lokacji, to jednak dodaje realizmu oglądanemu światu. Udźwiękowienie gry, choć nie zwala z nóg, w pełni wystarcza do opisanego tego, co się dzieje na ekranie. W wersji kompaktowej (gra dostępna jest zarówno na dyskietkach, jak i na CD) dodano samplowane wypowiedzi wszystkich postaci w kilku językach (coś przecież trzeba w wersji na CD dodawać).

Flight of the Amazon Queen to gra przygodowa bez żadnych fajerwerków. Autorzy nie starali się "wprogramować" w postacie sztucznej inteligencji ani nie wymyślali kilkadziesiąt zwariowanych sposobów na rozwiązanie każdej z zagadek. Oni po prostu zrobili dobrą, rozbudowaną pod względem fabuły grę z porządną grafiką i dźwiękiem, w którą każdy może zagrać bez łykania tabletek uspokajających i która mimo to potrafi wciągnąć.

Tyle wiadomości ogólnych o grze; teraz czas na konkrety czyli na pełne rozwiązanie *Flight of the Amazon Queen*.

Hotel

Rozpoczynasz w pokoju hotelowym zamkniętym przez Andersona, konkurencyjnego pilota, który chce przejąć Twój kontrakt na lot z Faye Russel. Drzwi zamknięte są na głucho. Przez okno widać co prawda Twojego kumpla, Spar-ky'ego, ale czyta on właśnie swój ulubiony komiks, czyli jest odcięty od świata. Zdany jesteś tylko na siebie. Z podłogi pod oknem podnieś prześcieradło. I jeszcze jedno prześcieradło. Odstania się dziura w podłodze, ale za nic tam nie wskoczysz. Potrzebna jest jakaś lin. Zwiąż ze sobą dwa przeście-

radła i przymocuj do kaloryfera. Proszę, jakie wygodne zejście. Po linie z prześcieradeł dostajesz się do piwnic hotelu. Masz tu dwoje drzwi; drzwiami po lewej stronie wyjdiesz na hol hotelowy.

Przy wyjściu z hotelu warują chłopcy Andersona, więc lepiej do nich nie podchodź. Musisz znaleźć inne wyjście. Z rozmowy z recepcjonistą dowiadujesz się, że innych wyjść z hotelu nie ma. Niedobrze, ale na razie zainteresuj się kluczem leżącym na blacie recepcji. Recepcjonista nie chce Ci go dać, gdyż klucz jest od pokoju niejakiej Loli. Cemu tego od razu nie powiedział?! Znasz Lolę od dawna. Po krótkiej wymianie zdań, w której przedstawiasz się jako przyjaciel Loli, klucz należy do Ciebie.

Wróć do piwnicy i otwórz otrzymanym kluczem drzwi po prawej. W środku znajdziesz uwodzicielską Lolę. Dziewczyna bardzo Cię lubi, więc możesz śmiało poprosić ją o pomoc. Ach, te kobiety! Lola pomoże Ci, ale najpierw musi wziąć prysznic. I robi to (o kurczę!). Tylko że niestety nie ma ręcznika. Więc Ty, biedny Joe, musisz go jej znaleźć.

W piwnicy hotelu przesun dra- binę przy szafie i z kartonu na samej górze wyjmij łom. Przy okazji weź sobie sztuczne piersi, a nuż się przydadzą. W pokoju, w którym zamknął Cię Anderson, otwórz łomem jeden z kufrów. I cóż w nim znajdujesz? Oczywiście, ręcznik! Skoro już jesteś w tym pokoju, to pociągnij za sznur przy zasłonce i weź sobie perukę.

Teraz szybko do pokoju Loli. Za ręcznik dostaniesz od niej śliczną sukienkę. Używając jej razem z peruką i sztucznymi piersiami robisz z siebie, eee, kobietę. Miejmy nadzieję, że drągałe An-





derzona Cię nie rozpoznają. Najlepiej to jednak sprawdzić w praktyce. Jakoś udaje się przejść pod nosami zbirów Andersona, ale zauważają jak wsiadasz do furgonetki ze Sparkym i ruszają za Tobą w pościg.

Pościg

Jedziesz furgonetką, a za Tobą pędzą i strzelają goryle Andersona. Aby się ich pozbyć, podnieś garść słomy. Pod nią zawsze leży bańka oleju na czarną godzinę. Godzina taka nadeszła, toteż wylej olej pod koła ścigającego Cię samochodu. Pisk, zgrzyt i wielki huk... Nie da się ukryć, że jest to skuteczny sposób. Po tej pogoni docierasz na lotnisko, gdzie wystarczy dać Andersonowi w zęby i już możesz lecieć z Faye nad amazońską dżunglę.

Coś masz dzisiaj pecha. W czasie lotu trafiasz na potężną burzę. Jako pilot doskonały nie boisz się burzy, wiedząc że dasz sobie radę, ale silnik Twojego samolotu nie jest już tak doskonały i po uderzeniu pioruna odmawia współpracy. Nie pozostaje nic innego, jak spróbować wylądować wśród tych wszystkich drzew.

Dżungla

Uff, udało się. Wylądowałeś w jakiejś kałuży. Zajrzyj do torby leżącej na podłodze w samolocie i wyciągnij z niej nóż oraz zapalniczkę (niestety, bez krzemienia). Otwórz drzwi od samolotu i wyjdź na zewnątrz. Znajdujesz się pośrodku jakiegoś bajorka, w którym pływają piranie. Jest też wielki liść lilii wodnej oraz pływające nieopodal śmigło. Można by z tego zrobić rodzaj łódki. Tylko te piranie. Porozmawiaj ze Sparkym, może Ci coś doradzi. Niestety, koleś nic nie wie, ale za to daje Ci paseczki wołowiny. Po co to? Choć... zaraz, zaraz. Rzuć kawałek

wołowiny piraniom i gdy te paszki zaczną się pożywiać, sięgnij po śmigło. Teraz wystarczy już tylko przeciąć nożem korzeń lilii i możesz dopłynąć do brzegu.

Na brzegu każ Faye i Sparky'emu poczekać aż sprowadzisz pomoc. Sparky rozpacza z powodu utraty najnowszego komiksu. Obiecujesz mu, że gdy tylko zobaczysz gdzieś kiosk z komiksami (w środku dżungli?!), kupisz mu egzemplarz "Commander Rocket vs. the Mob".

Drogą na lewo dochodzisz do przepaści z wiszącym mostem. Lina podtrzymująca wygląda na dawno nie konserwowaną, więc dopóki jej nie wymienisz, z przejścia na drugą stronę nici. Idź drogą na prawo od miejsca katastrofy. Siedzi tam papuga wykrzykująca coś o jakimś Bobie i księżniczce Azura, którą to niby ktoś porwał. Dziwne. Zanim coś zrozumiesz, ptak odlatuje. No i dobrze. Na razie odetnij nożem lianę i idź z nią do przepaści. Kilka zręcznych ruchów i most wygląda jak nowy. Po drugiej stronie weź banana i wróć na drogę z papugą.

Idź dalej w górę. Przed Tobą śliczny pagórek, z którego pewnie widać kawał świata. Niestety, drogę blokuje goryl. Można by mu dać banana, ale "strażnik" pewnie go zje, a potem i tak Cię nie przepuści. Lepiej z nim porozmawiać. Po pewnym czasie zaczyna nawet mówić po ludzku. Weź go na logikę i zasugeruj mu, że goryle żyją tylko w Afryce, a Ty jesteś w Ameryce Południowej. Zwierzak zgodzi się z Tobą i... zniknie. I o to chodziło.

Z pagórka rzeczywiście dużo widać. Na początek idź do sklepikarza Boba. To chyba o nim mówiła papuga. W sklepiku Boba dowiadujesz się wszystkiego. Księżniczka Azura została porwana przez korporację Floda zajmującą się produkcją "lederhosen". Po co i dlaczego, tego nie wiadomo, ale i tak

zgadzasz się pomóc Bobowi w odnalezieniu księżniczki. Daj mu paszki wołowiny, za co dostaniesz kilka monet. Monety te od razu zainwestuj w najnowszy model odkurzacza. Odkurzacze jest naprawdę nowoczesny, z autonomicznym zasilaniem i o wyglądzie spryskiwacza na robale. Rozmawiając ze śliczną Naomi, pomocnicą Boba, dowiesz się, że papuga wypila flakon perfum, które Naomi dostała od Boba na dzisiejszą randkę. Przed sklepem Boba siedzą jacyś tubylcy; pogadać się z nimi nie da, bo nie znają Twojego języka (lub też to Ty nie znasz ich języka).

Wróć na pagórek i wybierz miejsce opisane jako dżungla. Idź ścieżką po prawej u góry. Mijasz miejsce z leniwcem i kawałek dalej spotykasz Buda i Skipa. Rozmawiając z Budem (to ten z lewej), dowiadujesz się, że szuka on ze Skipem siedziby Amazonek. Co prawda, już raz w niej byli, ale "rash" Buda okazał się niesprawny i Amazonki ich wyrzuciły. Ciekawe, co to takiego ten "rash"? Tam bardziej, że za lekarstwo na owego "rasha" Bud ofiaruje Ci, co tylko zechcesz. Skip to natomiast maniak komiksów. Jak go dobrze podejść, to da Ci dokładnie taki, jaki chciał Sparky. Oczywiście, da Ci go tylko dlatego, że w domu ma jeszcze jeden egzemplarz.

Walęsając się po dżungli, spotkasz różowego dinozaura w niebieskie kropki blokującego przejście na ścieżkę w prawo. Miń go i idź w dół. Tutaj para misjonarzy naucza... małpy. Mary-Lou ma zużyty pilnik do paznokci i za nowy może Ci dać słownik języka tubylców. Warto to zapamiętać. Jedna z małp bawi się orzechem kokosowym. Daj jej banana, a dostaniesz orzech.

Wróć teraz do rozbitego samolotu. Oczywiście, Faye gdzieś sobie poszła i w dodatku cisnęła butlę pełną perfum w biednego Sparky'ego. Na szczęście, chybiła i per-

fumy pływają sobie w bajorku w otoczeniu milutkich piranii. Za komiks Sparky da Ci pilnik.

Teraz znowu musisz się trochę przejść. Idź do misjonarzy. Po rozmowie wymień u Mary-Lou pilnik na słownik. Drogą w górę docierasz do różowego dinozaura. Rozmawiając z nim przekonasz się, że to Twój znajomy goryl przebrany w strój dinozaura. Gdy powiesz mu, że nie istnieje, zniknie na pewno. Idąc drogą, którą blokował goryl, docierasz do orchidei, którą oblaży robale. Od czego Twój doskonały odkurzacze? Oczyszczyć nim kwiat i zerwij piękną orchideę.

Idź dalej w prawo. Znajdziesz wielki głaz z tajemniczymi rysunkami. Gdy go będziesz oglądał, usłyszysz czyjeś kroki. Schowaj się za skalnym załomem. O kurczę! Prawdziwa Amazonka. Wcisnąć coś przy głazie i otwiera tajne przejście. Gdy już sobie pójdziesz, obejrzyj kamień i wcisnij przycisk. Działanie jest troszkę inne niż ostatnio - zostajesz złapany w pułapkę.

Jesteś w celi razem z kilkoma innymi mężczyznami. Wszyscy wyglądają na skrajnie wyczerpanych, ale o dziwo nikt nie narzeka. Ciekawe, co te Amazonki z nimi robią? Pogadaj z więźniem po lewej, tym mającym takie fajne pacynki. Dostaniesz od niego śliczną pacynkę-misia. Zdenerwowana krzykami kłócących się więźniów, nadchodzi Faye. Co ona tutaj robi?! Jeśli będziesz dla niej miły i przeprosisz za wszystko (niby za co?!), wypuści Cię i poprowadzi przed radę Amazonek. Te nie chcą Cię skrzywdzić (jaka szkoda), proszą tylko o pomoc w odnalezieniu Azury. To nic nowego i tak już robisz to dla Boba.

Idź do sklepu Boba. Dzięki słownikowi możesz porozmawiać z szamanem (to ten najbardziej na prawo). Zrobi dla Ciebie lekarstwo na "rash", potrzebuje tylko trzech





składników: mleka ze świętego miejsca, włosów powolnego wspinacza i czegoś "na dopałkę". Oczywiście, nie należy się tym sugerować. Wszystkie te określenia mogą oznaczać cokolwiek.

Daj Bobowi orchideę. W zamian za to uzna Cię za specjalnego klienta i będziesz mógł sobie wziąć siatkę na ryby. Udaj się do miejsca katastrofy i wyłów siatką perfumy. Przy okazji weź z miejsca na lewo kolejnego banana. W sklepie Boba za perfumy dostaniesz od Naomi nożyczki fryzjerskie.

Pora teraz odwiedzić siedzibę osławionej korporacji Floda. Na razie zerwij kwiatki sprzed wejścia do biura firmy i wróć do dżungli. Znajdziesz tu rybę wyskakującą ze strumienia. Siatką złap chrząszcza, którego próbuje dosięgnąć ryba. Potem idź do leniwca i zwab go do pnia po lewej, kładąc tam kwiat. Po paru godzinach leniwiec przesunie się na tyle, że możesz nożyczkami odciąć mu trochę sierści. Choć to niewiarygodne, masz już wszystkie składniki lekarstwa na "rash".

Idź do szamana. Za pomocą noża przetnij orzech kokosowy i daj go czarownikowi. Wręcz mu także sierść leniwca i odkurzacz, z którego weźmie sobie rozwścieczone owady (to jest to coś "na dopałkę"). Z otrzymanym lekarstwem pośpiesz do Buda, który uszczęśliwiony da Ci całą górę pieniędzy. Kup sobie za nie płytę gramofonową (oczywiście, w sklepie Boba). Jesteś już właściwie wyekwipowany, aby przeprowadzić szturm na porywaczy Azury - korporację Floda.

Korporacja Floda

W biurze Flody mówisz sekretarce, że przyszedłeś zrobić dezynfekcję. Twój odkurzacz o nowoczesnym kształcie przekonuje ją w stu procentach i daje Ci wolną rękę.



Drzwi u góry prowadzą do biblioteki, a te na prawo - do kuchni. Na początek odwiedź kuchnię. Tutaj kucharz stara się przygotować posiłek dla jakiegoś doktora Ironsteina. Nie miałby z tym problemu, gdyby nie fakt, że doktor ma bardzo czułe zęby - jak to mówią: "extra sensitive". Banany są idealne na takie zęby. Daj banana kucharzowi i masz już z nim spokój. Możesz poszaleć. Weź sobie puszkę z jedzeniem dla psów i trochę "cheeze bitz" (to leży na talerzu na stole). Idź drzwiami na prawo. Otwórz tu torbę z pocztą. Znajduje się w niej list do niejakiego Johna. Oczywiście, zabierz go ze sobą. Otwórz także jedną z szafek na ubrania i weź z niej zabawkę - gumowego kotka. Teraz już możesz iść do biblioteki. Tam użyj płyty na gramofonie. Dzięki temu odsłania się tajemne wejście, a dokładniej winda. Bez chwili zastanowienia użyj jej i zjedź do podziemi.

W podziemiach wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Jest to jakiś magazyn. Po obejrzeniu z bliska skrzyni stojącej na dole znajdziesz otwieracz do puszek. W następnym korytarzu drzwi pilnuje strażnik o imieniu John. Daj mu wcześniej znaleziony list. Jak się okazuje, jest to list od jego dziewczyny, która właśnie go rzuciła. Zająty własną rozpaczą, John nie przeszkadza Ci już w zwiedzaniu pokoi przy tym korytarzu. W jednym z nich stoi samotna szafka. Po jej przesunięciu odsłania się sejf, niestety, zamknięty. W drugim pokoju wisi lista obowiązków. Warto sobie na niej przeczytać, kto ma dyżur w kuchni. W innym korytarzu, w jednym z pokoi, stoi żołnierz (nie Klunk). Powiedz mu, że jest potrzebny w kuchni. Początkowo Ci nie ufa, ale gdy wymienisz nazwisko pułkownika mającego dziś dyżur w kuchni, idzie mu pomóc. Możesz już przejść przez drzwi po lewej. Tam, na stole, leży



książka. Ponieważ nie daje się otworzyć, potraktuj ją otwieraczem do konserw. W środku znajdziesz klucz.

Teraz chodź tak długo, aż znajdziesz wyjście pożarowe (jedne z drzwi całkiem u góry ekranu). Za nimi znajduje się laboratorium doktora Ironsteina. Wejdź schodkami po prawej stronie laboratorium, a znajdziesz... księżniczkę Azurę. Co prawda jest za kratami, ale masz przecież jakiś klucz. Wkrótce potem Azura jest wolna, choć jednocześnie włącza się alarm i drzwi wejściowe do Floda zostają zatrzaśnięte. W biurze przy drzwiach wejściowych słyszysz zbliżające się kroki. Musisz się gdzieś razem z księżniczką schować - tylko gdzie? No, oczywiście! Te manekiny wyglądają interesująco. Użyj ich do ukrycia się. W samą porę, bo właśnie nadziedł strażnik. Rozglądał się, rozglądał, ale Cię nie zauważył. Potem wystukał kod na zamku, otworzył drzwi i wyszedł. Niestety, drzwi zatrzasnęły się ponownie, a Tobie nie udało się zobaczyć dokładnie kodu. Może Azura go widziała? Porozmawiaj z nią.

No, droga wolna i na razie nie grozi Ci żadne niebezpieczeństwo. Azura wraca do swoich Amazonek, Ty schodzisz jeszcze raz do podziemi, by załatwić parę spraw. Na początek weź z biurka sekretarki ołówkę. Następnie w laboratorium doktora zabierz odtrutkę "super weenie serum" i zmieszaj ją z psim żarciem (oczywiście, po uprzednim otwarciu puszek otwieraczem). W ten sposób powstał "specjał szefa". Z tym wymienionym daniem udaj się do Klunka pilnującego drzwi w jednym z korytarzy. Po poczęstowaniu go swoją mieszanką weź go na ambicję i powiedz mu, że wcale nie jest taki silny, na jakiego wygląda. Ponieważ po zażyciu odtrutki naprawdę nie jest już taki silny, nie masz problemów ze znokautowaniem go.

Jak się okazuje, drzwi, których pilnował Klunk, prowadzą do gabinetu doktora Ironsteina. Nie ma w nim nic ciekawego oprócz kłopotnika na biurku. Posmaruj go ołówkiem, a Twoim oczom ukaze się ciąg cyfr będących zapewne szyfrem do sejfu. Ha! Będziesz bogaty. Idź szybko do sejfu i przy pomocy kartki z notatnika otwórz go. No cóż, jednak nie zostaniesz bogaczem. W sejfie jest tylko klucz typu Yeti i podarte plany rakiety. Nie masz już czego tu szukać, więc wyjdź na zewnątrz, przed wejście do Floda.

Daj psu gumową zabawkę. Pies polubi ją tak bardzo, że bez przeszkód będziesz mógł wejść do magazynu, którego strzegł. Znajduje się tam skrzynia zamknięta na zamek patentowy. Masz już do niego kluczyk, skorzystaj więc z okazji. Po otwarciu znajdziesz odrzutowy plecak, tyle że bez paliwa. To wszystko, co możesz zdziałać w siedzibie Flody.

Udaj się do fortecy Amazonek. W nagrodę za uratowanie księżniczki dostaniesz od niej róg udający głos Tyranozaura. Nagle, nie wiadomo skąd, pojawia się szalony doktor Ironstein wraz ze swoimi strażnikami. Oczywiście, żyje się na Tobie. Każe Ci znaleźć jakąś kryształową czaszkę, bo inaczej zamieni Azurę w dinozaura. Ponieważ ostatnimi czasy bardzo polubiłeś Azurę, zgadzasz się na to.

Udaj się na nadbrzeże, gdzie siedzi miły pan i próbuje łowić ryby. Nie idzie mu to zbyt dobrze, bo łowi bez przynęty. Za dobrą przynętę zgadza się przewieźć Cię na wyspę (tam podobno znajduje się kryształowa czaszka). Daj dziwnemu wędkarzowi chrząszcza. Twoja przynęta sprawdza się znakomicie i ryba bierze - o ile to, co się złapało, można nazwać rybą. Wędkarz jest z tego faktu bardzo zadowolony i zabiera Cię na wyspę.



Świątynia

Na wyspie znajduje się świątynia, a w niej - kryształowa czaszka. Podobno. Wejdź do wnętrza i wędrując po komnatach, dotykaj wszystkich zwłok. Rozsypują się w pył, ale po niektórych zostaje jakaś kość w całości. W ten sposób powinieneś zbierać dwie kości i żebro. Spotkasz tam też dinozaura, wynik eksperymentów zwiariowanego doktora. Daj mu jeden "cheeze bitz". Gdy już zbierasz wszystkie kości, wróć do pomieszczenia przy wejściu i uzupełnij kośćmi resztki w centrum komnaty. Nadmiarową kość ramienia wetknij w maszynę stojącą po lewej. Wrzuć również do niej jedną monetę. Proszę jaki śliczny jednoręki bandyta. Pociągnij za dźwignię z kości i... wygrałeś! Otwiera się tajemne przejście. Aha, kość z maszyny zabierz ze sobą - jeszcze się przyda.

Tajemne przejście jest słabo oświetlone i kończy się nagle. Szczęśliwie przeżyjesz upadek bez najmniejszego uszczerbku na zdrowiu, choć będziesz miał widzenie, które zada Ci zagadkę. Zagadka jest tak prosta, że bez trudu udzielisz prawidłowej odpowiedzi. Potem widzenie zniknie. Możesz się wreszcie rozejrzeć.

Znajdujesz się w pomieszczeniu z ogromną statua i trójgiem drzwi. Idź tymi na prawo. I jeszcze jednymi drzwiami, przez mostek, aż dojdiesz do komnaty z zombie. Te zombie to nałożnice jakiegoś księcia, który ponoć jest w sarkofagu. Jako zawodowy niedowiaręk każ im udowodnić, że książę nadal tam jest. Zombie otworzą sarkofag. Coś w nim się znajduje, zawinięte w bandaż. Po zamknięciu pokrywy będzie wystawał kawałek bandaża. Uda Ci się wyciągnąć go całkiem sporą ilość. Zaniepokojony mówisz o tym zombie. Po ponownym otwarciu sarkofagu nie ma w nim nikogo. Wście-

kle zombie wyruszają na poszukiwania niewiernego księcia, a wówczas możesz w spokoju obejrzeć sarkofag. W jego wnętrzu odetnij nożem rosnące tam pnącze i podnieś złotą koronę. Następnie zamknij sarkofag i odsuń go na bok.



Dziura w ścianie jest wielce intrygująca. Krok do środka udowadnia, że jest również dosyć niebezpieczna, ale znowu miałeś szczęście i nic sobie nie złamałeś. Na dole odetnij nożem grudkę żywicy z drzewa i ustaw prosto przekreśloną kamienną głowę, z której leje się woda. Dzięki temu możesz zabrać niebieski klejnot. Idź na lewo. Tu, w klatce, wisi Ian, jeden ze strażników doktora. Ian mówi, że ma kryształową czaszkę, więc powinieneś go uwolnić. Niestety, najpierw będziesz musiał znaleźć sposób dotarcia do niego.

Idź w lewo. Przy pomocy pacynki zabierz kamienny krążek z figury siedzącego... hm, naprawdę nie wiem, co to jest, chyba jakaś odmiana Obcego. Z krążkiem wróć w prawo, aż do dźwigni, którą oczywiście użyj. Bardzo interesujący rodzaj windy. Gdy już się pozbierasz, wejdź w usta statui i załóż kamienny krążek na wystający trzpień. Teraz musisz do-

trzeć do tego samego pomieszczenia, w którym jesteś, ale tak, aby móc dosięgnąć dolnego krążka. Gdy tam dojdiesz, załóż pnącze wyjęte z sarkofagu na krążki. Masz już bardzo ładną przekładnię pasową. Wystarczy tylko nią pokręcić. Do tego celu wykorzystaj kij baseballowy. Zaraz, zaraz, a skąd właściwie masz ten kij? No tak, to rodzinna pamiątka, z którą rozpoczęłeś grę i z którą nigdy się nie rozstajesz. Przekładnia unosi wielki kamienny blok, który odsłania przejście w prawo. Tam podnieś kilof. Teraz musisz kijem baseballowym opuścić kamienny blok na swoje miejsce - to bardzo ważne.

Kilofem uderz w stalaktyt (najpierw, oczywiście, musisz sobie znaleźć pieczarę ze stalaktytem) i odłup od niego kawałek krzemienia. Krzemień załóż do zapalniczki. W pomieszczeniu ze stalaktytem, w ścianie po lewej, wybij kilofem dziurę. Powstałe przejście prowadzi do komnaty ze skar-

palniczką. Biały wąż bardzo nie lubi światła i gdy pomachasz mu zaimprovizowaną pochodnią, ucieknie. Pochodź trochę po nowo odkrytej części świątyni. Przy płaskorzeźbie między dwoma wodospadami weź duży kij, a znalezione nieopodal ciało strażnika dokładnie obejrzyj, dzięki czemu staniesz się właścicielem jego dowodu osobistego i kawałka kamiennego figurki.

Idź teraz z powrotem do komnaty ze skarbami i kryptą, gdzie za pomocą dużego kija otwórz kryptę. W środku jest maska pośmiertna. Bardzo ładna, tylko trochę zabrudzona. Resztkami bandaża oczyść ją, aż uzyskasz błyszczącą, wręcz lustrzaną maskę.

Teraz znowu dłuższa przechadzka (na lewo od wielkiej statuy) do wejścia zabezpieczonego promieniami śmierci. Tutaj wypolerowaną maską tak nakieruj promień śmierci, aby zniszczył generujące go urządzenie. Następnie wejdź w powstałe przejście, a odkryjesz, że znajdujesz się w pomieszczeniu ze skarbami (i kryptą), tyle że znacznie bliżej skarbów. Na skalnej półce leży zielony klejnot. Niestety, na tyle daleko, że nie możesz go dosięgnąć. Żywicą z drzewa oblep koniec kija baseballowego i tym przyrządem podnieś klejnot. Masz już dwa różnokolorowe klejnoty. Idź z nimi do płaskorzeźby między dwoma wodospadami. Niebieski klejnot włóż w prawe oko płaskorzeźby, a zielony w lewe.

No proszę, kolejna niespodzianka, i to od razu podwójna. Przejście po prawej prowadzi do komnaty z kamienną figurą. W figurze tej widnieje szczelina na, chyba, klucz. Lewe przejście prowadzi na wolność, widać tam już drzewa i niebo. Na szczęście oglądałeś wszystkie filmy z Indianą Jonesem i wiesz, że gdy przez środek drogi przechodzą jakieś promienie światła, to lepiej tamtędy

bami i kryptą. Na razie nie plądruj krypty, bo i tak nie masz czym jej otworzyć, a skarbów nie możesz dosięgnąć.

Udaj się na lewo od wielkiej statuy, aż do pomieszczenia z białym węzem. Tutaj owiń kość bandażem i podpal to wszystko za-





nie iść. Zresztą i tak musisz uwolnić Iana.

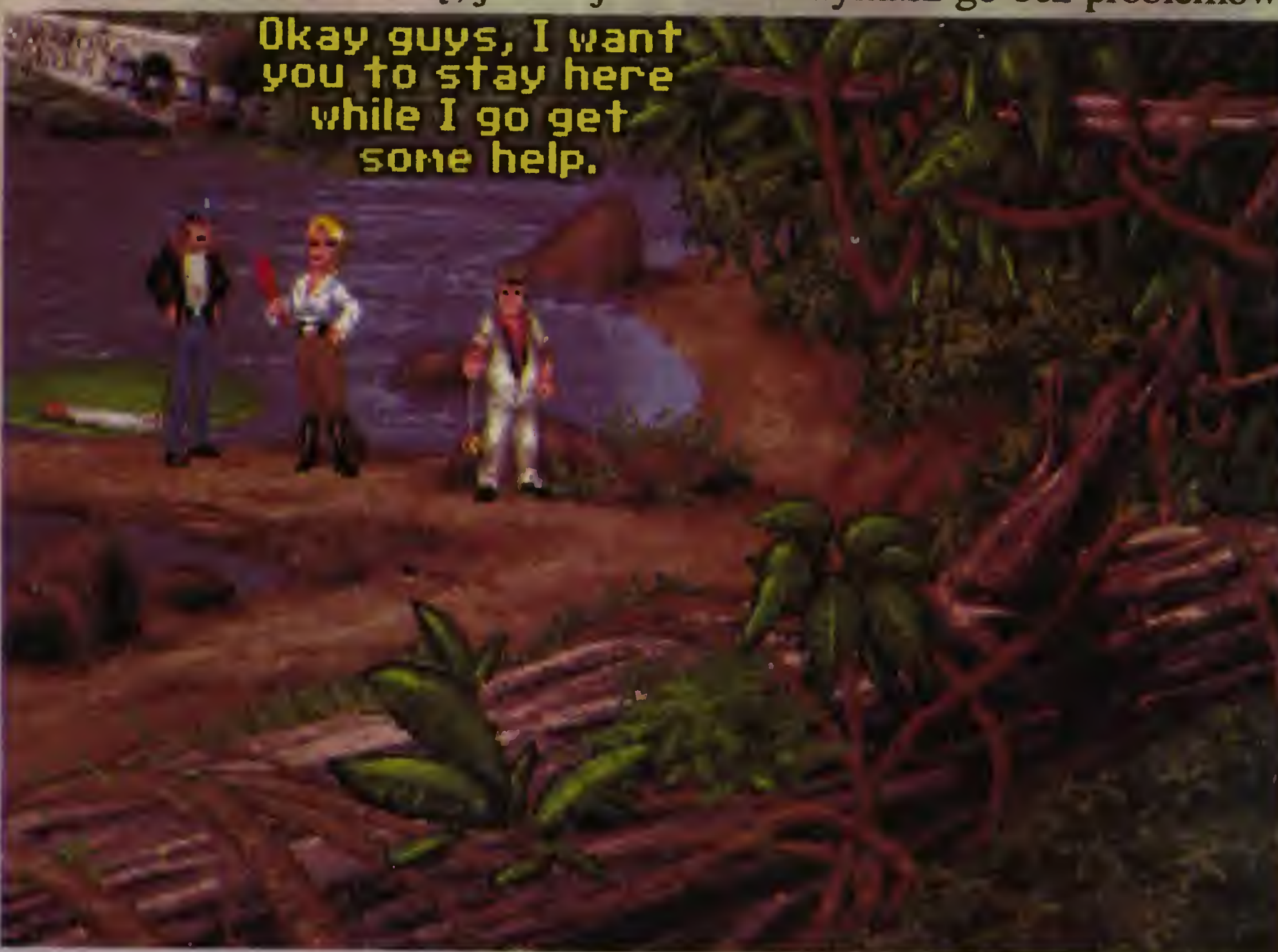
Idź do więźnia. Sprawa wygląda prosto. Ze ściany wystaje dźwignia, więc pewnie wystarczy jej użyć, co też czynisz. Niestety, nie daje to żadnych efektów. Obejrzyj dokładniej klatkę z Ianem. No tak! Powiedz Ianowi, żeby przeciął linę przytrzymującą klatkę od dołu. Teraz tylko pociągnięcie za dźwignię i Ian jest wolny. Wszystko bardzo ładnie, tylko jest jedno "ale". Ian wcale nie ma zamiaru oddać Ci kryształowej czaszki i w dodatku trzyma pistolet wymierzony w Twoją stronę. Niech mu będzie, masz dziś dobry humor i pozwalasz mu odejść. Ian, oczywiście, biegnie prosto do wyjścia. Nie zauważył, biedak, promieni przebiegających przez drogę. I nigdy już nic nie zauważy. Ciebie natomiast czeka dość długa przechadzka do resztek Iana. Gdy już do nich dotrzesz, przeszukaj je dokładnie. Nie znajdziesz tam kryształowej czaszki, tylko kawałek kamiennej figurki. Bardzo podobny do tego, który już masz. Zdrap nożem żywicę z kija baseballowego i sklej nią oba kamienne kawałki. Powstały posążek wygląda dokładnie tak samo, jak figura w jednym z odkrytych już pokoi.

Idź tam i wsuń posążek w kamiennego pseudokota. I znowu tajemne przejście. Które to już dzisiaj? Tym razem trafisz do czegoś w rodzaju labiryntu. Jedynym sposobem jego przejścia jest dokarmianie w każdym z pomieszczeń dino-szczura (jada on jedynie "cheeze bitz") i podążanie za nim. Kiedy już przejdiesz przez labirynt, skieruj się w drzwi po prawej. Tam użyj odkurzacza na zapiaszczonej podłodze. Odslonięta mozaika pomoże Ci w otwarciu zablokowanych drzwi. Sposób jest trywialnie prosty, wystarczy wcisnąć dwa odpowiednie kawałki w płaskorzeźbę na ścianie. Jest to tak proste, że nawet nie zdążysz się

zirytować (mała podpowiedź: należy wybierać nieobecnych).

Za drzwiami czeka strażnik czaszki, który każe Ci udowodnić swoje prawa do niej. Pokaż mu złotą koronę i już możesz sobie zabrać czaszkę.

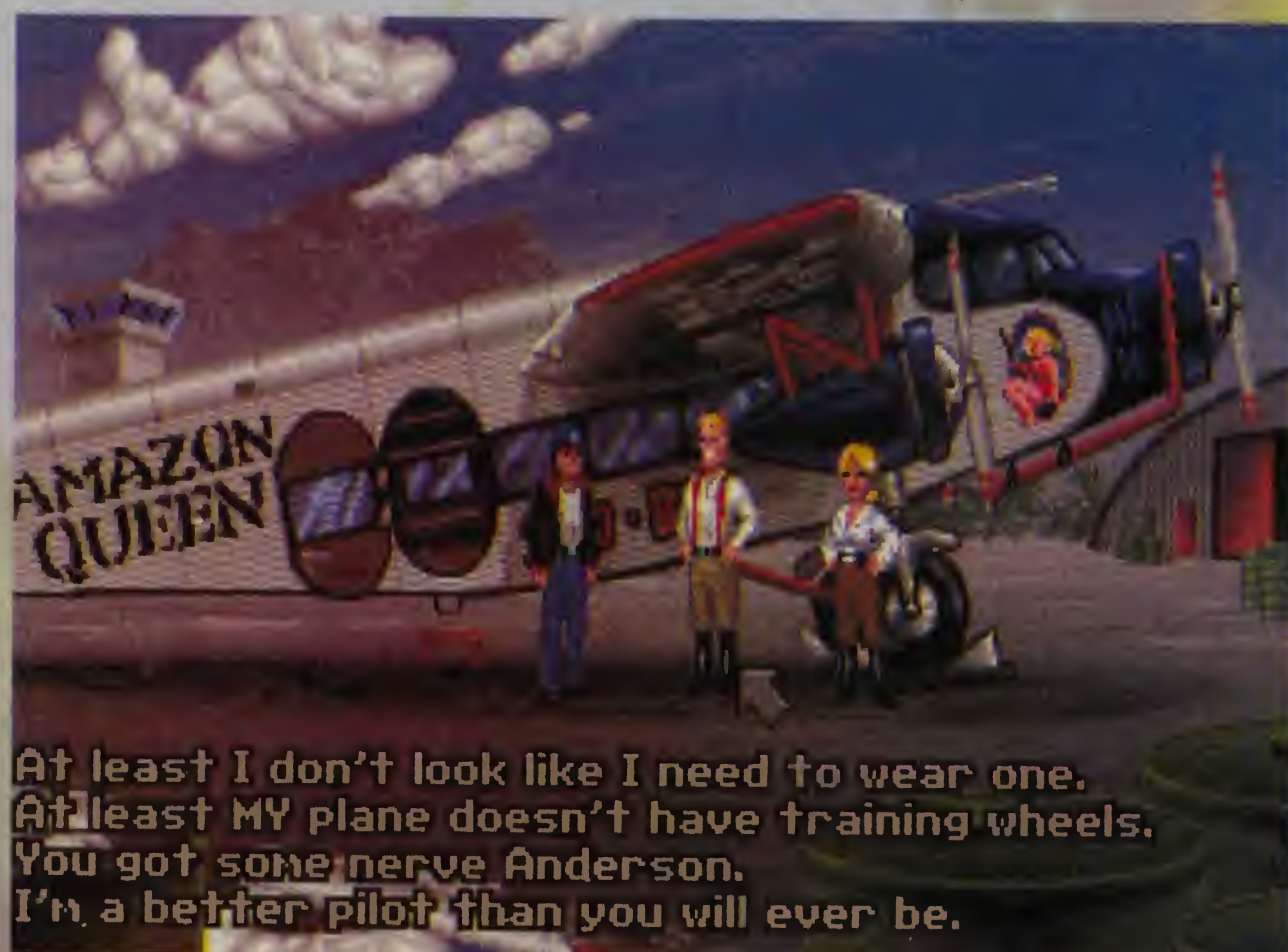
Czas, aby się wydostać z tej przeklętej świątyni. Idź dwa razy w lewo. Stoi tutaj coś w kształcie tronu. Odsuń panele po obu jego stronach i użyj krzesła, które się pojawiło. To katapultaaaa! Niestety, nie pomyślano o miękkim lądowaniu. Spadasz pod nogi jednego ze strażników doktora Ironsteina (jak zwykle). Ten nie dość, że zabiera kryształową czaszkę, to jeszcze zamyka Cię w celi (tej w laboratorium doktora). Aby się z niej wydostać, weź kubek i przeciągnij nim po kratkach. Piekielny hałas sprowadzi... Faye i Andersona. Co ona robi z tym oszustem?! Zresztą nieważne, byleby tylko Cię uwolnili. Faye znajduje w szafce jakąś dziwną broń i "znika" drzwi. O kurczę, jaka faj-



na rzecz! Niestety, Faye nie chce Ci dać. Mówi tylko, że doktor polecił sterowcem do Doliny Mgieł.

Dolina Mgieł

Do owej Doliny Mgieł można dostać się tylko drogą powietrz-



ną. Jedyną rzeczą, która lata i którą masz, jest odrzutowy plecak. Niestety, bez paliwa. Ale zaraz, coś o tym było w komiksie Sparky'ego. No tak, alkohol. Idź do sklepu Boba i poproś o alkohol. Dzięki dowodowi osobistemu zmarłego strażnika otrzymasz go bez problemów.

Napełnij alkoholem raketowy plecak i idź na swój ulubiony pagórek. Tam dokonaj odpalenia...

Nie masz szczęścia do miękkich lądowań, ale to nic, przecież przed Tobą stoi... żywy dinozaur. Brak Ci czasu, aby go dokładnie obejrzeć, bo nadchodzi Faye i każe iść za sobą. Kawałek dalej drogę zachodzi Ci kolejny dinozaur, tyle że dużo większy. Idź do góry, aż do krzaków. Tu odetnij nożem trochę zielska i daj dinozaurowi. Możesz przejść. I znowu dinozaur, tym razem z dużymi zębami. Trzeba by go jakoś odstraszyć. Spróbuj zadąć w róg, który otrzymałeś od Azury. Zadziałało, droga wolna.

Co za miłe spotkanie, są wszyscy: księżniczka Azura, Faye Russell, Sparky i doktor Ironstein... O nie, doktor Ironstein! Znowu wpadłeś. Doktor ma coś strzelającego promieniami, co zamienia ludzi w dinozaury, więc lepiej go nie denerwuj. Ma też kryształo-

wą czaszkę, którą Ci wręcza, abyś uruchomił tajemniczego robota. Jesteś dziś bardzo posłuszny i robisz, co każe. Robot ożywa, ale słucha tylko tego, kto go włączył, czyli Ciebie. Zdecydowanie nie podoba się to doktorowi, jednak robot chroni Cię i odbity promień trafia w doktora, zamieniając go w ogromnego dinozaura. Przez pewien czas robot jest w stanie go powstrzymać, ale nie wiadomo, jak długo będzie to trwało. Podnieś z ziemi pistolet na promienie "dino" i spróbuj strzelić do zmutowanego doktora. Po kilku próbach wiesz już, że jedyny sposób, to poprosić Faye, aby odwróciła lusterko, a Sparky'emu założyć na głowę wypolerowaną maskę. I to wszystko. Wystarczy jeden strzał. A potem następuje "happy end" i wszystkie te rzeczy - wiadomo, wielka miłość, wieczny pokój i inne głupoty.

Czy aby na pewno? O tym przekonasz się pewnie w kolejnej części **Flight of the Amazon Queen**.

Adam Gregrowicz



Flight of the Amazon Queen

9

7

8

PRZYGODOWA

4 MB RAM

1 MB RAM

Dystrybutor

MIRAGE



SHADOWFORCE

Producent: MVP Software

"Gdybym powiedział, że nie wiem, dlaczego to właśnie my zostaliśmy wybrani do tego zadania, skłamałbym. Nasza grupa z pewnością zaliczała się do jednej z najlepszych. Tam, gdzie nikt nie mógłby dać sobie rady, wysyłano nas. Naszych umiejętności dowiodła między innymi zeszłoroczna akcja odbicia prezesa pewnej korporacji. Jednak sława przynosi więcej szkód, niż pożytku. Kiedy zaproponowano nam pozornie proste zlecenie za bajecznie dużą sumę, powinniśmy się zorientować, że coś jest nie tak. Obsługa stacji orbitalnej krążącej wokół Polluxa 7 nie dawała znaku życia już od dłuższego czasu. Wyekwipowana i jak zwykle pewna zwycięstwa drużyna shadowforce ruszyła do akcji. Nie wiedzieliśmy, co nas czeka..."

To zadziwiające, jak wiele niebezpieczeństw czyha na ludzkość we wszechświecie. Nie liczę tu czarnych dziur, supernowych, komet ani innych takich, a mimo to wydaje się, iż kosmos to jedno wielkie pole minowe, z którego nie ma wyjścia. Mówią o tym autorzy książek, producenci filmów i oczywiście twórcy gier komputerowych. Shadowforce traktuje właśnie o zmaganiach z różnymi odmianami kosmicznego zła. Tytułowa grupa to jednostka do zadań specjalnych wykorzystywana w ekstremalnych sytuacjach, gdzie zawiodły inne środki. Czy uda im się pokonać wrogów rodzaju ludzkiego?

Miłośnicy programów RPG ze zniecierpliwieniem oczekują gier, które mogą zrewolucjonizować ten gatunek. Mam na myśli *Lands of Lore 2* i *Dungeon Keeper*, a także kilka innych, nie mniej znanych. Sądząc z zapowiedzi, czeka ich wkrótce prawdziwa uczta. Ponieważ do premiery tych pro-

duktów jest jeszcze trochę czasu, wszyscy mogą uprzyjemnić sobie ten okres, grając w Shadowforce. Ale czy na pewno warto?

Polecając Shadowforce, wypadałoby porównać ten program do jemu podobnych. Niestety, problem w tym, że takich nie ma. Co do czasu i miejsca akcji jedyną grą zbliżoną fabułą jest *Whale's Voyage i*, ewentualnie, *Captive*. Odnajdujesz co prawda pewne zbieżności w takich programach, jak *Wizardry 7*, *Might and Magic* czy *Perihelion*, jednak gry te traktują o czym innym, a wątek SF pełni w nich rolę poboczną. Różnice występują także w wyglądzie zewnętrznym i obsłudze.

Shadowforce zawiera trzy różne misje, w których tytułowy oddział zmagają się z coraz to nowym zagrożeniem. Aby nie komplikować sprawy, wyjaśnię wszystko na przykładzie pierwszego zadania, gdzie shadowforce walczy z elektroniczną istotą zwaną komputerowym bogiem.

Przygoda rozpoczyna się w hangarze bazy, a obraz widziany jest oczami głównych bohaterów. Drużyna składa się z czterech żołnierzy, którzy na pierwszy rzut oka nie różnią się od siebie niczym, oprócz imienia. Nie istnieje możliwość przyłączenia do zespołu nikogo nowego, co zważywszy, że właściwie spotyka się wyłącznie zwłoki lub wroga, jest chyba naturalne. Obraz sytuacyjny, czyli to, co widzisz, zajmuje niezwykle małe rozmiary, nie wykorzystując nawet 25% powierzchni ekranu. Byłoby to usprawiedliwione, gdyby program wyświetlał obraz w wysokiej rozdzielczości lub film. Tymczasem z całego produktu najgorzej prezentuje się właśnie grafika z tego okienka. Obrazki są dość schematyczne, w skąpej ga-





mie kolorów i w dość niewielkim stopniu uzupełniają fabułę. Proszę wybaczyć, lecz w żadnej grze tego typu nie widziałem jeszcze tak kiepskiego wykonania. Z kolei grafika wszystkich paneli obsługujących program jest znacznie lepsza. Tyle, że są one niezmiennie i zapełniają, niepotrzebnie moim zdaniem, znaczną część ekranu. Zastosowano też dość nietypowy sposób poruszania się. Nie ma tu systemu lewo-prawo, lecz według stron świata. Dlatego mogą wyniknąć pewne kłopoty przy wykonywaniu szybkiej sekwencji ruchów. Na przykład, widząc przed sobą drzwi jesteś zmuszony "skręcić w prawo".

Komunikacja z otoczeniem ma trzy aspekty. Najczęściej napotkasz urządzenia, które wymagają ingerencji ludzkiej, np. włączenia lub użycia jakiegoś przedmiotu. Czasem trzeba nieźle pogłównować, aby połapać się, co do czego służy. Ponadto nierzadko musisz przeprowadzić rozmowę, np. z konsolą komputerową, aby dowiedzieć się ważnych informacji lub po prostu wydać komendy, bez których nie posuniesz się dalej. Ostatni aspekt to oczywiście walka z wytworami komputerowego boga. Do tego służy wszelakiego rodzaju broń, którą można znaleźć w pojemnikach lub magazynach.

Jak na przyszłość przystało, do dyspozycji masz różne pistolety i karabiny laserowe, notabene podobne do tych z *Whale's Voyage*, z tym, że w omawianym programie posługiwanie się sprzętem do zabijania jest, jak na mój gust, łatwiejsze niż w poprzedniku. Broń palna wymaga użycia amunicji, którą również można znaleźć w niszach, skrzyniach itp. Oczywiście, jej ilość jest limitowana, ale umiejętnie gospodarowana powinna wystarczyć aż do końca.

Sam pojedynek podzielony został na tury, raz drużyny, raz prze-

ciwnika. Polegają one na wymianie ciosów aż do całkowitego unicestwienia jednej strony (w ekstremalnych warunkach można się salwować ucieczką). Członkowie zespołu shadowforce walczą na trzy różne sposoby: atak, obrona i ostrzeliwanie się seriami. Ponieważ kule wroga mogą dosięgnąć każdego bez względu na położenie w szyku, nie istnieje jedna metoda na rozłożenie tych trzech opcji.

Oprócz obrazu sytuacyjnego każde nowe zdarzenie uzupełnia jest dość długim i wyczerpującym komentarzem słownym w postaci tekstu. To zbliża *Shadowforce* do tekstówki, choć oczywiście w niewielkim stopniu.

Wspominanie o automappingu w dzisiejszych czasach jest chyba nie na miejscu, ale żeby być rzetelnym, napiszę i o tym. Do jego wywołania służy jedna z ikon. Niestety, ponownie razi wykonanie. Plan sytuacyjny, tworzony razem z posuwaniem się grupy, jest bardzo schematyczny, ubogi graficznie i mało czytelny. Brak jakichkolwiek oznaczeń utrudnia orientację w terenie.

W sumie niewiele więcej da się o tej grze napisać. Posiada oprawę dźwiękową, lecz nie najlepszej jakości. Warto powiedzieć, że program automatycznie wykrywa rodzaj posiadanej karty muzycznej, co oszczędza nieco czasu spędzonego przy instalacji. Całość prezentuje się raczej średnio. Na korzyść *Shadowforce* działa poziom zagadek, których trzeba rozwiązać całkiem niemało. Nie są to tylko proste zadania typu "gdzie położyć polaryzator dwubiegunowy". Trzeba się także wykazać spstrzegawczością i... znajomością języka angielskiego. Wierz mi, będzie ona potrzebna od samego początku, a to za sprawą dużej ilości tekstu przelewającego się przez ekran.

Poza tym wszystkim razi nieco toporność wykonania, które zde-



Ekran jest podzielony na 3 duże okna:

1. Górne lewe - obraz sytuacyjny widziany oczami bohaterów.
2. Górne prawe - (są 2 większe kwadraty po lewej, prostokąt z napisem "enemy targets" i 8 małych kwadratów):
 - a) 2 duże kwadraty po lewej - okna urządzeń, które mogą zostać użyte w tym pomieszczeniu,
 - b) prostokąt - tu pokazywany jest wróg,
 - c) małe kwadraty - przedmioty leżące w tym pomieszczeniu.
3. W dolnym oknie są 4 panele postaci, a na środku 9 ikon:
 - a) ikona przy każdej twarzy (Bork ma tam pistolet) - przedmiot trzymany w prawej ręce,
 - b) cyfry pod powyższą ikoną - stan wytrzymałości postaci,
 - c) ikony w centrum okna:
 - lewo góra - oglądanie i sprawdzanie,
 - lewo dół - mówienie,
 - prawo góra - używanie przedmiotów,
 - prawo dół - operacje dyskowe,
 - centrum - mapa,
 - d) pozostałe cztery kwadraty - ikony kierunku ruchu.

cydowanie odbiega od współczesnych standardów. Nie oszukujmy się, producenci powoli odchodzą od rozwiązań stosowanych od lat w grach typu *Dungeon Master*. Coraz częściej gracz nie tylko widzi świat własnymi oczami, ale i posiada pełną swobodę ruchu i obrotu o 360 stopni. Takich programów powstaje coraz więcej i niedługo nikt nie będzie pamiętał o takich dziełach, jak *Eye of Beholder* czy *Abandoned Places*, które choć zapisały chlubną kar-

tę w historii gier komputerowych, jednak muszą ustąpić nadchodzącym demonom jakości. *Shadowforce*, jest to tylko i wyłącznie moje zdanie i nikt nie musi się ze mną zgadzać, należy niestety do tej pierwszej grupy. Choć posiada niezłą fabułę, pod względem oprawy pozostaje w tyle. Nie mam pojęcia, jak produkt ten zostanie przyjęty, jednak jednego jestem pewien - nie będzie to na pewno wielki przebój.

Piotr Bilski
"Alien"



Istotny jest tylko środkowy prostokąt z inwentarzem, gdzie się znajdują:

- a) cztery kwadraty obok siebie - kieszenie,
- b) kwadrat tej samej wielkości nieco obok - prawa ręka,
- c) czerwony kwadrat z literą A - ikona wyboru sposobu walki,
- d) pasek z napisem "ammo" - stan amunicji.





ROZWIĄZANIE

INHERIT THE EARTH

Producent: New World Computing/Softgold

Swoje pierwsze kroki skieruj do namiotu, w którym będzie handlarz. Rozmawiając, wymień swój medalion na gotówkę. Idąc ścieżką, opuść "party" i na mapie wybierz miejsce, do którego się udasz (powinna to być wioska). Idź do sklepu, gdzie na miejscu (po pokazaniu "kasy" sklepikarzowi) będziesz mógł kupić gips (później dowiesz się, do czego Ci się przyda). Następnie udaj się do świątyni i porozmawiaj z Elarą. Zechce ona, abyś pokazał jej znak przyjacielski (zdobędziesz go od króla zwierząt). Elara, po otrzymaniu znaku, otworzy bramę świą-

tyni. Przejdź przez nią. Chodząc bez celu, powinieneś znaleźć kubek, do którego wsyp gips i zalej wodą z fontanny. Zapewne odnajdziesz też ślady złodzieja. Pozbieraj owoce i zrób odlew śladu. Mając odlew i owoce udaj się do jaskini.

"Bramkarza" możesz prosić o widzenie z wodzem i sto razy, a ten i tak Ciebie nie wpuści. Trzeba go oszukać (confuse him), (finish him?). Gdy już będziesz w labiryncie, skręć dwa razy w prawo, aby dotrzeć do wodza. Okaże się nim niejaki Sist. Daj mu owoce i odlew śladu, a następ-

nie udaj się do króla dzików i... wejdź do błota. Tam znajdziesz pierścień.

Teraz Twym celem jest odnalezienie chatki, w której mieszka Tycho Nortpaw (musisz od niego zdobyć mapę). Rozmawiając, Tycho zgodzi się na oddanie mapy, ale tylko wtedy, gdy naprawisz mu potłuczone szkło.

Z potłuczonym szkłem udaj się do szklarzy w wiosce. Pokaż je szefowi, a ten umówi się z Tobą w domku położonym blisko wyjścia z wioski. Tam porozmawiaj z Sakką i zgodź się na pewien test. Teraz, gdy jesteś członkiem klubu, zostanie Tobie przedstawiona kula (mądrości?). Niestety, nie zna ona słowa "lightcatcher". Hmm, ciekawa sprawa. Aby temu zaradzić, idź do Sista i pokaż mu potłuczone kawałki szkła. Od Sista dowiesz się że "lightcatcher" to... teleskop. Teraz szybko wróć do klubu (domek, w którym umówiłeś się z szefem szklarzy). Będąc tam, porozmawiaj z kulą i szefem. W chwilę po tym szklarze wezmą od Ciebie potłuczone szkło.

Znowu będziesz musiał skoczyć do zamku dzików i wejść do błota. Zawiera ono glinę, która jest potrzebna do wypolerowania szkła. Gdy dotrzesz z błotem do szklarzy (zostanie go trochę po kąpieli "w basenie" na Twojej

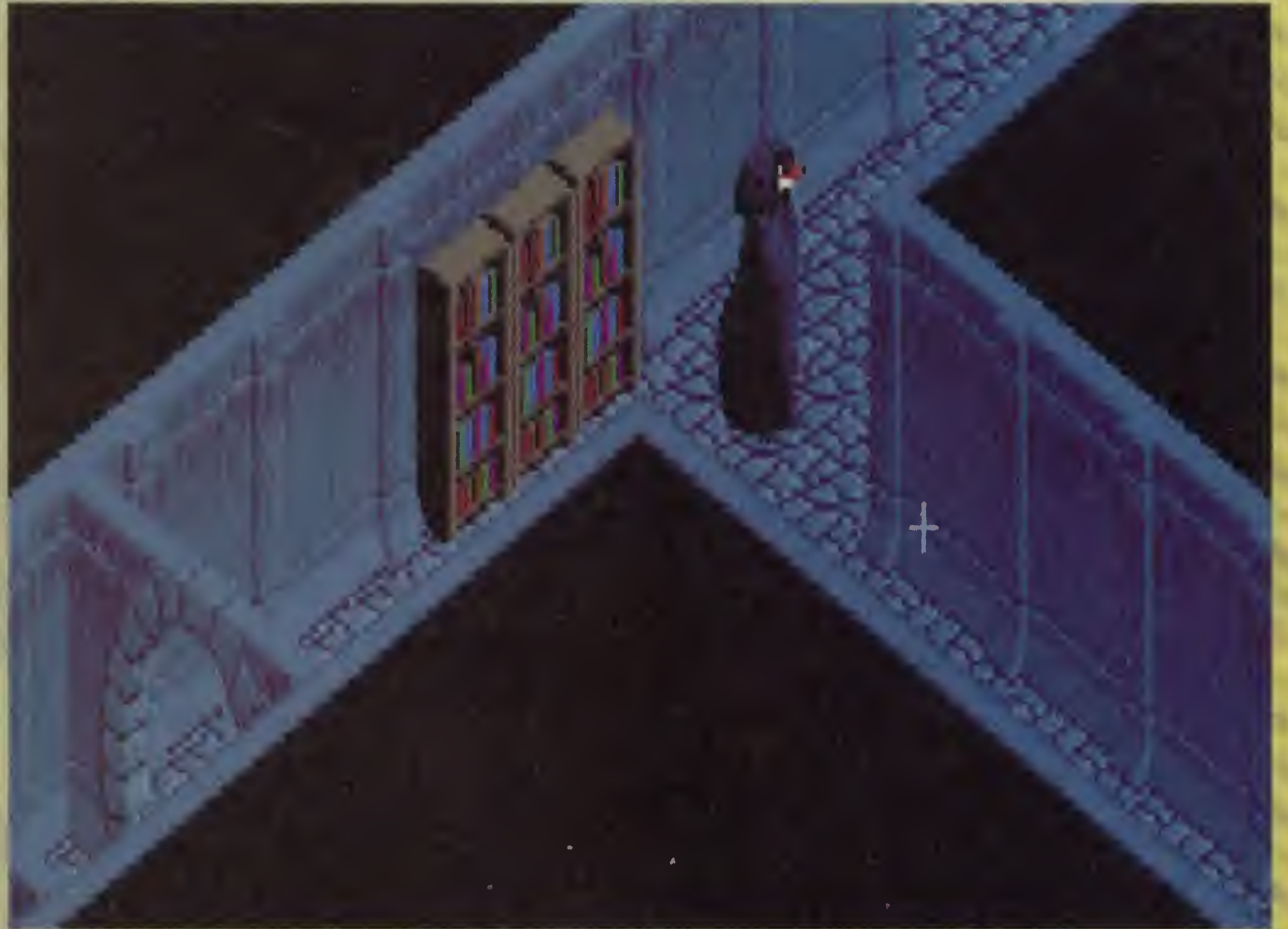
sierści), otrzymasz z potłuczonego szkła soczewkę. Z soczewką udaj się do Tycho, od którego otrzymasz mapę krain. Tuż obok chatki Tycho powinieneś spotkać gońca posłanego od Elary, który powierzy Tobie misję. Masz dostarczyć list Alammie, siostrze Elary.

Teraz udaj się do zamku leżącego na przełęczy. Na miejscu zastaniesz władcę tych "ruin", któremu musisz opowiedzieć dowcip. Niestety, Twój żart był kiepski - nie spodobał się władcy, za co wsadził Cię do celi. Cóż, nie będziesz przecież tu siedzieć bezczynnie. Podnieś miskę i zapukaj nią w kraty. Strażnikowi powiedz, że chcesz jeść i że potrzebujesz łyżki. Po obiedku czas zabrać się do prawdziwej pracy. Użyj łyżki na słabiej trzymającej się cegle w murze, a następnie wypchnij ją. Droga wolna. Jak się okazuje, tylko Ty przejdiesz przez otwór w ścianie. Teraz czeka na Ciebie skromniutki labirynt, w którym uważaj na chodzące paskudztwa.

Gdy już wyjdiesz z labiryntu, pora odwiedzić wioskę dzikich kotów. Rozmawiając z mamą, dowiesz się, że jej córka Mirhp jest chora i potrzebne jest jej lekarstwo. Warto pomóc chorej. Jak?

Pamiętasz gońca posłanego od Elary, który zlecił Tobie dostar-





czenie listu Alammie? Udaj się do domku, w którym mieszka Alamma. Włóż list do szpary w drzwiach (uda się to Tobie za trzecim razem). Po chwili właścicielka zaprosi Cię do środka na rozmowę. Alamma przygotuje potrzebny Tobie lek, ale musisz dostarczyć jej składników. Aby tego dokonać, udaj się do górskiego strumyka. Tam znajdziesz liść ziołowy (Cantip). Przy kamieniołomach podnieś linę i krzemień (Flint). Koło dębu polnego pozbieraj gałązki i ułóż je pod dębem. Następnie za pomocą krzemienia i łyżki rozpal ognisko. Ogień wypędzi pszczoły, a Ty będziesz mógł nabrać trochę miodu do miski. Pochodź teraz trochę po polanach i gdy odnajdziesz kupca, porozmawiaj z nim i powiedz że potrzebujesz igłę i nitkę. W zamian za Twój pierścień da Tobie potrzebne rzeczy.

Teraz udaj się do Alammy i wręcz jej zdobyte składniki, zabierz lekarstwo i idź do chorej Mirhp. Koty w podzięce za uratowanie Mirhp usypiają strażników zamku, w którym więzieni są Twoi towarzysze. Chodząc po zamku, zapewne trafisz do sali z trzema wyjściami (wybierz to po prawej). Idąc dalej, spotkasz czarownika z kluczem w łapie. Podejdź do maga (uważaj na deski skrzypiące w podłodze) i zabierz mu klucz. Idź na dół, mijając strażników. Powinieneś w końcu dotrzeć do odpowiedniej celi. Otwórz drzwi kluczem zdobytym od czarodzieja. Teraz znajdź wyjście "na dole".

Będąc na wolności, udaj się do skalistego wąwozu (potrzebna będzie lina). Dalej idź na przystań, gdzie dowiesz się, że "godzinny rejs po morzu" kosztuje jeden pierścień. Znajdź kupca na polanie. Powiedz mu, że potrzebujesz pier-

ścienia, za to on Tobie powie, że potrzebuje kryształ. Udaj się do kamieniołomu i zabierz kryształ (podniesiesz go za trzecim razem). Kryształ zanieś kupcowi i odbierz od niego pierścień. Daj go "marynarzowi" na przystani i... płyn w morze.

Po rejsie zostaniesz wysadzony na przystani. Idź do wodospadu i porozmawiaj z kąpiącą się wilczycą. Następnie podejdź do tamy i daj się złapać. Zostaniesz wraz z kumplami wsadzony do klatki (bez zamka, he, he!). Gdy będziecie sami, otwórz klatkę i udaj się do obozu. Na miejscu pożycz z namiotu figurkę.

Idź do ruin (Ancient Ruins) i otwórz jedno z drzwi hangarów po lewej stronie. Zabierz z hangaru kabel. Przejdź się na urwisty brzeg, gdzie w gnieździe zauważysz kartę identyfikacyjną, którą oczywiście zabierz (przyda się kabel). Następnie udaj się do kupca

na pomoście i wymień skradzioną figurkę na lampę.

Wróć do hangarów i naoliw drzwi (zgadnij które). Otwórz je i zabierz śrubokręt. W pobliżu powinieneś zauważyć budynki o szklanych drzwiach. Drzwi w budynku, który stoi najbliżej ruin, da się "rozwalić". Następnie użyj karty identyfikacyjnej. Chodząc, odnajdziesz pokój, w którym będzie stał na biurku komputer. Podnieś "trójkątne urządzenie" (Traingular Device).

Teraz udaj się nad tamę, a później na górę. Znajdziesz tu obserwatorium. Aby wejść do środka, użyj śrubokrętu. Będąc w środku, podnieś pudełko (Box with Glowing) i otwórz je. Zobaczysz, że to, co jest w środku, pasuje do trójkątnego urządzenia. Teraz urządzone powinno zacząć działać.

Ponownie udaj się do wodospadu, odnajdź i przejdź przez szczelinę, a następnie idź w lewo. Włóż w odpowiednie miejsce trójkątne urządzenie. Na koniec wejdź przez otwarte drzwi na górę i zobaczysz, że złodziejem jest...

Marcin Podlipski





SUPLEMENT

X-COM TERROR Z GŁĘBIN

Producent: MicroProse

Licząc na to, że przeczytałeś recenzję **UFO 2** z ŚGK 6/95, chciałbym Ci teraz przedstawić rozpracowanie tej gry. Notabene, od tej pory zmieniła się jej nazwa na bardziej znajomą, bo polską, i sprzedawana jest w naszym kraju jako **X-COM: Terror z głębin**.

Nie będzie to seria opisów, jak to miało miejsce w przypadku **UFO 1**, gdyż **X-COM** aż tak nie różni się od swojej poprzedniczki. Zresztą zatrzymajmy się na moment przy tym temacie, by wyjaśnić sobie, jak wykorzystywać doświadczenie zdobyte podczas gry w część pierwszą.

RÓŻNICE I PODOBIENSTWA

Różnic nie ma zbyt wielu. Owszem została zupełnie zmieniona fabuła, jednak mam wrażenie, iż jest to zabieg umożliwiający zmianę nazw broni i przedagowanie tekstów, tak aby programiści nie mieli za dużo roboty. Przykładem może tu być oddziaływanie molekularne - sprawa identyczna, jak oddziaływanie psioniczne z jednynki. Większość broni z "dwójki" jest bardzo podobna do odpowiednich z "jednynki". Obsługa gry jest niemal identyczna i każdy "ufolog" z łatwością siądzie do **X-COM**. Co więcej, wypróbowane taktyki rozwoju "sieci baz" oraz walki z Obcymi można bez większych problemów wykorzystać w **Terror z głębin**.

Naturalnie, parę rzeczy się zmieniło. Przede wszystkim to, o czym już wspomniałem, tj. fabuła. W tym temacie warto wspomnieć o zmianie otoczenia. Pod wodą działają nieco inne prawa, niż na lądzie, co raczej nie ma odzwierciedlenia w grze. Prócz tego niezwykle istotny jest fakt, iż droga do wynajdywania nowych typów broni jest zwykle znacznie dłuższa i bardziej kręta, niż to miało miejsce w "jedynce". Jednocześnie zmiany w sekwencji walki z Obcymi, tzn. w sekcji pseudo-3D, w większości są niestety czysto kosmetyczne. Oczywiście, najbardziej gwałtownym metamorfom uległa grafika. Ten artykuł traktuje jednak o czymś innym.



Dla nas ważne są nowe monstra (o których będzie jeszcze później mowa), nowe typy broni (w większości są to niewielkie przeróbki broni z "jednynki") oraz fakt, iż po wyrzuceniu kilku granatów w jedno miejsce - wszystkie wybuchną (w "jedynce" wybuchał tylko pierwszy, a pozostałe granaty niszczył).

Generalnie zasady walki z Obcymi nie zmieniły się (poza opisywanym powyżej sposobem wybuchania granatów) i z tego właśnie względu nie będzie opisu walki. W zamian odsyłam Cię do marcowego numeru ŚGK i artykułu poświęconego **UFO 1**, a dokładniej - do rozdziału "WALKA NA ZIEMI".

SPOSOBY GRY W TERROR Z GŁĘBIN

X-COM można skończyć na dwa sposoby: łatwiejszy i trudniejszy. Większość graczy wybiera, niestety, tę pierwszą możliwość. Polega ona na bardzo częstym, np. co rundę, zapisywaniu stanu gry (zwykle w trakcie walki z Obcymi), a także na posiadaniu małej ilości baz (jedna, dwie, najwyżej trzy). Zdecydowanie nie

polecam tego sposobu. Po pierwsze, gracz nie jest usatysfakcjonowany swoimi osiągnięciami w grze, gdyż ma poczucie, iż "zrobił swoje" po prostu oszukując. Osobiście proponuję sposób drugi - trudniejszy, acz przynoszący znacznie więcej satysfakcji. I leż - w przypadku śmierci co skuteczniejszych żołnierzy. Polega on na rozbudowywaniu swojego anty-obcego imperium nie przez oszustwa, lecz dzięki stosowaniu sprawniej partyzantki (np. wykorzystywanie ukształtowania terenu do maskowania pozycji żołnierzy) oraz prowadzeniu satysfakcjonującej wszystkie kraje działalności. Może się mylę, ale uważam, że zapisywanie stanu gry "po to, żeby mnie nie zabili" jest profanacją danej gry (w tym przypadku **X-COM**).

I jeszcze jedno: gra na najniższym poziomie trudności przeznaczona jest tylko dla początkujących. Jeżeli grałeś w **UFO** dłużej niż przez dwa tygodnie, wówczas zapraszam na poziom "medium". To prawda, że **X-COM** jest znacznie trudniejsze od swojej poprzedniczki, ale czy nie o to właśnie chodzi?!

BADANIA

Jak słusznie zauważył w swojej recenzji Tomasz Dominiak, będziesz zmuszony paprać się w bebeczach Obcych, by wynajdywać



2040: An ignorant Earth. The terrors of the Alien war are forgotten. But, in the lost and hidden places of the ocean the Alien hordes are ready - ready to topple humankind and take over the world.



nowe typy broni. Doskonałym przykładem są tu trzy typy wiertel: Vibro Blade, Termic Lance, Heavy-Termic Lance. Mimo faktu ich posiadania w którejś ze swoich baz, nie będziesz w stanie rozpocząć badań nad nimi, nie wspominając nawet o ich używaniu. Dopiero po uśpieniu Obcego, zabranii go do bazy i przesłuchaniu, możesz rozpocząć badania nad wiertłami.

Wszystko, co zostało napisane w kwestii badań w pierwszej części **UFO**, ma miejsce także i w "dwójce". Nadal bardzo istotna jest ilość naukowców (a więc czas badań). Nie możesz zapomnieć o budowaniu dodatkowych laboratoriów, gdyż w przeciwnym razie możesz znaleźć się z ręką w nocniku (tj. z kilkudziesięcioma naukowcami bez miejsca pracy). Jak najszybciej rozpocznij badania nad bronią typu Sonic. Jeżeli nie udało Ci się jeszcze jej "wydostać" od Obcych, wówczas popracuj nad bronią typu Heavy-Gauss.

Konieczność pokieruj prace w stronę pancerzy. Niezbędne technologie to: Aqua Plastics, Magnetic Navigation, Ion Beam Accelerators; niekiedy trzeba kilkakrotnie przebadać Obcego (Deep-One).



Podobnie jak w **UFO 1**, występują ich trzy typy. Pierwszy, najslabszy, to Aqua Armor. Zabezpiecza tylko w niewielkim stopniu - można zginąć po pierwszym strzale. Drugi, już całkiem niezły, to Ion Armor. Trzeci, najlepszy, umożliwiający "latanie" (także w wodzie!), to Mag Ion Armor. Nie możesz zapomnieć o ochronie swoich ludzi, bo żołnierz bez pancerza, to jak... komar na moim policzku.

Bardzo istotne jest również skierowanie swoich badań w kierunku budowy nowych pojazdów. W tym celu konieczne będzie opracowanie części statków Obcych, które to najpierw trzeba zestrzelić (oczywiście statki, a nie części). Tutaj pojawia się kolejny problem, a mianowicie - paliwo. W "dwójce" nazywa się ono Zrbite (w "jedynce" - Elerium 115). Potrzebne będzie zarówno jako paliwo dla nowych statków, jak również materiał do produkcji uzbrojenia, nowoczesnych pancerzy etc. Z tego właśnie powodu musisz

mieć duży zapas tej substancji w swoich bazach. Gdzie ją znaleźć? Oczywiście, na statkach Obcych! Generalnie sprawa ma się identycznie jak w "jedynce" (w mocno uszkodzonych spodkach może w ogóle nie być Zrbite).

Kolejną dziedziną nauki, na której powinieneś się skoncentrować, są badania molekularne (psioniczne z "jedynki"). Aby móc rozpocząć studiowanie tej tajemnej sztuki, musisz najpierw uśpić i przewieźć do swojej bazy Obcego, który się nią posługuje (może to być Aquatoid Squad Leader czy też Tentaculant - patrz **OBCY**). Są dwa urządzenia do oddziaływania molekularnego: M.C. Reader - do odczytywania charakterystyk Obcych (Mind Probe z "jedynki") oraz M.C. Disruptor - do redukowa-



nia morale i przejmowania kontroli nad Obcymi (Psi Amp z "jedynki"). Podobnie jak w pierwszej części gry, najpierw będziesz musiał swoich żołnierzy wytrenować w laboratoriach molekularnych (M.C. Lab). Istnieje sposób, dzięki któremu można stosunkowo prędko przeprowadzić rozwój badań nad oddziaływaniem molekularnym. Trzeba mianowicie wparować do kolonii Obcych i szybko uśpić Tentaculanta (który jest w sekcji na zewnątrz, zwykle blisko statku). Jeżeli chcesz, możesz wykończyć misję, jeżeli jednak nie - weź sparaliżowanego Tentaculanta do plecaka, wróć na statek i... po prostu odleć. Wiem, że zadanie nie jest łatwe, ale nie ma nic za darmo.

BUDYNKI W BAZACH

Tutaj praktycznie nie wprowadzono w stosunku do "jedynki" większych zmian (poza nazwami). Dalej możesz budować pomieszczenia mieszkalne (Living Quarters), składy (General Stores), warsztaty (Workshop), laboratoria do przesłuchiwania Obcych (Alien Containment). Po zdobyciu odpowiednich technologii będziesz mógł budować laboratoria molekularne.

Podobnie jak w pierwszej części **UFO**, tak i tutaj niezwykle istotną rolę odgrywają systemy obronne. Tu również nic nie zmie-

niło się w stosunku do "jedynki" (poza nazwami). Mamy więc Torpedo Defences (najslabsze), Gauss Defences (przeciętne), Sonic Defences (w porządku) i P.W.T. Defences (najlepsze). Oczywiście, tylko te pierwsze będzie można budować bez specjalnych technologii (radzę poczekać przynajmniej na Sonic Defences). Do ochrony bazy służy jeszcze kilka budowli



(np. Bombardment Shield - pozwala każdemu systemowi obronemu atakować dwa razy), jednakże niczym się one nie różnią od "jedynkowych", wobec czego pominię ten temat.

ROZWÓJ ŻOŁNIERZY

Z biegiem czasu i wypełnianych misji Twoi żołnierze rozwijają swoją siłę, celność, żywotność, otrzymują coraz to wyższe stopnie wojskowe. Jest to o tyle istotne, że z takimi ludźmi zdecydowanie łatwiej eksterminować Obcych, niż z nowicjuszami. Wniosek z tego tylko jeden - kochaj swoich żołnierzy, głaskaj na dobranoc i często karm... mięsem zdechłych Obcych.

OBCY

Tutaj istotnie zmieniło się najwięcej. Dziesięcioma najpospolitszymi rasami są:



AQUATOID - dokładny odpowiednik Sectoida z "jedynki". Są średnimi żołnierzami, o wyjątkowo niskiej żywotności. Ich przywódcy potrafią oddziaływać molekularnie (ugh! kiedyś mówiło się po prostu "psionizować"). Ginią po jednym strzale z każdej niemal broni (prócz najslabszej, jak Dart Gun) bądź też po jednym granacie (Magna-Blast zupełnie wystarczy).



GILL MEN - niektórzy uważają, że to nic innego, jak Mutony z "jedynki", jednakże jest to nieprawda. Gill Men są znacznie słabszymi żołnierzami o mniejszej żywotności i stanowią zagrożenie tylko w początkowych misjach, kiedy to Twoi ludzie nie są



odpowiednio wyćwiczeni i wyposażeni. Jeden strzał z Sonic Cannon kładzie je niemal na 100%



DEEP ONE - owszem, potwory te przypominają nieco Chrissalidy, ale tylko "powierzchnownie". W rzeczywistości Deep One są znacznie mniej niebezpieczne. Nie atakują bezpośrednio, nie są specjalnie ruchliwe i ich strzały nie są celne. Natomiast kwas, którym pluja, jest zabójczy - nawet dla żołnierzy w pancerzach. Morał prosty: eliminować z daleka, skąd to Deep One ma znacznie mniejsze szanse trafienia żołnierza. Trafienie z Sonic Cannon = śmierć Deep One.



TASOTH - żołnierz nieco słabszy od Lobster Man (pada po 1, 2 strzałach, wyjątkowo odporny na wybuchy granatów), jednakże lepszy od Gill Men i Deep One.



LOBSTER MEN - odpowiednik Mutonów z "jedynki", jednakże Lobster Men są od nich nieco silniejsze. Ludzie-raki są świetnymi żołnierzami, o wysokiej celności, dużej żywotności i niezłym opancerzeniu. Trzeba zwykle trzech strzałów z Sonic Cannon, aby takiego osobnika unicestwić (nieraz jednak pada po dwóch, czasami nawet po jednym). Lobster Men są bardzo odporne na eksplozje granatów. Niebezpieczeństwo z ich strony jest tym większe, że nawet nieuzbrojony potwór może zabić Twojego żołnierza przy użyciu swoich kleszczy. Generalnie, Lobster Men są zagrożeniem, o którym nie można zapomnieć.



TENTACULANT - mimo zupełnie odmiennego wyglądu, jest bardzo zbliżony do Chrissalida z "jedynki", jednak stanowi poważniejsze zagrożenie ze względu na znacznie większy zasięg (moim zdaniem, jest to najniebezpieczniejszy z Obcych). Atakuje bezpośrednio i nie ma znaczenia, czy ofiara ma pancerz, czy też nie: zostaje przemieniona w zombie. Zombie nie są specjalnie niebez-



Lightinga z "jedynki".



HAMMERHEAD - szybki statek transportowy posiadający jeden system uzbrojenia. Odpowiednik Lightinga z "jedynki".

LEVIATHAN - aby móc go wybudować, będziesz między innymi zmuszony przesłuchać kilku Obcych komandorów. Leviathan jest statkiem uderzeniowo-transportowym (dwa systemy uzbrojenia), dzięki któremu będziesz mógł opaść na ogromne głębokości do samego mia-



najlepsze czołgi itd. W stosunku do Cydonii w "jedynce", miasto T'leth ma dwa razy tyle poziomów. Ażeby było śmieszniej, będąc na najniższym poziomie kompleksu, opcja save game po prostu ZNIKA! Będzie się trzeba nieźle napocić, by dokopać wrogości. Ale chyba warto.

Szymon Grabowski

OD REDAKCJI: Metka pod recenzją X-COM (czyli UFO 2) w numerze 6/95 błędnie określała grę jako przygodową. Za pomyłkę wszystkich przepraszamy. Oczywiście, X-COM należy do gatunku gier strategicznych.

pieczne, chyba że... zostaną zabite, a wówczas wykluwa się z nich Tentaculant. Nosząc się z atakiem zombiego lepiej jest mieć jednego lub więcej dodatkowych żołnierzy, którzy wyeliminują nowego stwora. Tentaculant ma tak niesamowicie wysoką ruchliwość (Movement Points), iż jeżeli zobaczy Twojego żołnierza i ruszy ku niemu, jest on trupem (a właściwie żywym trupem). Tentaculanta można położyć jednym strzałem z Sonic Cannon (UWAGA: nie na 100%). Przejęcie nad nim kontroli, choć nie jest niemożliwe, w przypadku słabszych czy takich sobie w oddziaływaniu molekularnym żołnierzy graniczy z cudem. Po "zmianie stron" nie jesteś w stanie korzystać ze zdolności potwora.



CALCINITE - stosunkowo niebezpieczny Obcy, jednakże zagrożenie z jego strony nie jest aż tak wy-

sokie, jak ze strony Tentaculanta. Przede wszystkim jest on potrzebny do rozpoczęcia badań nad wiertłami (Vibro Blade, Termic & Heavy Termic Lance).



TRISCENE - bardzo niebezpieczny Obcy, przypominający dinozaura. Na szczęście, ciężko na niego natrafić. Jest bardzo wytrzymały, stosunkowo celny i ruchliwy, jednym słowem - istny koszmar.



HALLUCINOID - osobnik najczęściej spotykany w obcych koloniach (w pierwszej części - na zewnątrz). Atakuje z dystansu, ale mimo zjadłości, rozmiarów i wytrzymałości, nie można go zaliczyć do wrogów numer jeden.



BIO DRONE - ciężka artyleria Obcych. Bio Drone przypomina Cyberdisca z "jedynki". Jest niesamo-



wicie wytrzymały (jak to czołg), ruchliwy, a co najgorsze - zaskakująco celny. Jeżeli zauważysz takowy, musisz w jego kierunku oddać jak najwięcej strzałów i rzucić jak najwięcej granatów, zanim zdąży on cokolwiek zrobić (co zwykle wiąże się ze śmiercią jednego lub kilku Twoich ludzi).

W sekretnej bazie T'leth w Zatoce Meksykańskiej znajduje się jeszcze jeden Obcy (może nie on jedyny), którego nigdzie indziej nie udało mi się przycupić. Jest to gigantyczny i paskudny robak o karkołomnej nazwie (żebym to ja spamiętał). Nie jest specjalnie wytrzymały i już jeden strzał z Sonic Cannon może odesłać go na tamten świat. Co ciekawe, pod względem graficznym jest to chyba najciekawszy z Obcych.

STATKI

Rozwój technologiczny umożliwia konstrukcję nowych statków (łodzi podwodnych). Podobnie jak w "jedynce", tak i tu są trzy statki (na dodatek niczym, poza nazwami, nie różniące się od "jedynkowych"):



MANTA - statek uderzeniowy posiadający dwa systemy uzbrojenia. Dokładny odpowiednik Fire storma z "jedynki".



sta T'leth (patrz: ZAKOŃCZENIE).

ZAKOŃCZENIE (ZARÓWNO GRY, JAK I TEKSTU)

Tutaj sprawa wygląda najciekawiej. Wygrać w "dwójkę" jest, jak już zostało kilkakrotnie powiedziane, znacznie trudniej. Aby móc polecieć do miasta T'leth trzeba najpierw przesłuchać Obcych komandorów (technologie "the ultimate treat" i "T'leth the alien's city") oraz skonstruować Leviathana - najlepszy ze statków. Dopiero wtedy będziesz mógł zaatakować wrogą bazę. Nie muszę chyba przypominać, żebyś wziął najlepiej wyszkolonych żołnierzy,

X-COM: Terror z głębin

9 8 9

STRATEGICZNA

PC

386,
2 MB RAM,
też CD-ROM

Dystrybutor
IPS Computer Group



KONKURS 1 PRZEZ DZIURKĘ OD KLUCZA

Znacie już tę zabawę, choć została ona nieco zmodyfikowana. Należy odgadnąć, z jakich gier pochodzą zamieszczone obok fragmenty ekranów. Wystarczy podać tytuły programów w kolejności alfabetycznej.

Odpowiedzi należy wysyłać tylko (!) na kartkach pocztowych do 10.10.1995 r. Liczy się data stempla pocztowego. Prosimy też nie zapomnieć o naklejeniu na kartę pocztową kuponu konkursowego oraz o podaniu adresu zwrotnego i dokładnych danych posiadanego komputera.

Ogłoszenie wyników nastąpi w numerze 11/95.





KONKURS 2

SKŁADANKA

Obok zamieszczamy ekran z gry, która... nie istnieje. Dlaczego? Dlatego, że ilustracja jest po prostu mieszanką elementów z kilku (może kilkunastu?) znanych (może mniej znanych) gier. Z ilu i z jakich? Na tym właśnie polega zadanie. Wystarczy podać tytuły programów w kolejności alfabetycznej.

Odpowiedzi należy wysyłać tylko (!) na kartkach pocztowych do 10.10.1995 r. Liczy się data stempla pocztowego. Prosimy też nie zapomnieć o naklejeniu na kartę pocztową kuponu konkursowego oraz o podaniu adresu zwrotnego i dokładnych danych posiadanego komputera.

Ogłoszenie wyników nastąpi w numerze 11/95.



KUPON KONKURSOWY

SKŁADANKA

S!!!

KURS!!!

KONKURS!!!

KONKURS!!!

KONKURS!!!

KONKURS!!!

KONKURS!!!

XWZ

Lublin
ul. Okopowa 6
fax 0-81 73-63-23
tel. 0-81 73-62-66

AMIGA

Septima Computer
 MarkSoft MIRAGE
 IPS ELSAT
 USER Elbox
 LUBLIN
 AVALON

Komputery
 Literatura
 Monitory
 Dyskiety
 Samplery
 Rozszerzenia
 Stacje dysków
 HD
 Myszki
 Koprocesory
 Kontrolery
 Joysticks
 Genloki
 Skanery
 Kable
 Midi
 CD

.. już wiesz gdzie tego szukać ..

EAGLE SOFTWARE

udostępni szerokiej rzeszy użytkowników wszelkich Amig wszelkiego rodzaju oprogramowanie PD & Shareware

- GRY -
 PROGRAMY
 DEMA
 FONTY, GRAFIKI
 MODUŁY MUZYCZNE
 - SVOJE DOŚWIADCZENIA -
 (dyskiety i kasety VBS)
 INFO - KOPERTA + ZNACZEK + DYSKIETKA

AMIGA 500/600

AMIGA 1200

KONTAKT: Jacek Pałka
ul. Brzozowa 79
13-230 Lidzbark Welski

Dla A1200 polecamy:
 ALIEN BREED 3D prev. - 1 dysk, GLOOM prev. - 1 dysk

EAGLE SOFTWARE

STODOŁA

Klub komputerowy

AMIGA s.c.

serwis sprzętu firmy Commodore
 literatura (także AMIGOWIEC)
 licencjonowane oprogramowanie,
 biblioteka dysków PD (Fish, Kickstart, Amos),
 akcesoria: kable, samplery, karty, rozszerzenia
 instalacje dysków 3,5" w AMIGACH 1200/600
 stacje dysków 3,5", 5,25" do Amigi.
 (test C&A 8/92, 18 m-cy gwarancji)

Przedstawiciel Firm Elbox, Elsat, Eureka

Warszawa
ul. Batorego 10
tel. (022) 25-93-70
w. 102, 103, 104

DOMAN



AMIGA
 PC - wkrótce

- * Długo oczekiwana gra walki
- * Hektolitry krwi na ekranie
- * Opcja dla dwóch graczy
- * Nniesamowity świat fantasy
- * Różne rodzaje broni
- * Kilku przeciwników jednocześnie
- * Pięć dysków znakomitej zabawy

TAEKWONDO MASTER



AMIGA 1200

- * Profesjonalne wykonanie
- * Mistrzowie Taekwondo
- * Digitalizowane postacie
- * Realistyczne ciosy
- * 6 zawodników w turnieju
- * Walki z graczem lub komputerem
- * 700 kB digitalizowanego intro

AMIGA 500, PC - wkrótce



PROJECT BATTLEFIELD

AMIGA

- * Gra zręcznościowa 3D
- * Cztery wielkości ekranu
- * Szybkie procedury
- * Trójwymiarowe środowisko (typu DOOM)
- * Dynamicznie cieniowane tła
- * 5 różnych graficznie poziomów
- * Ruchome elementy i bloki

POLE WALKI



- * Gra strategiczno-zręcznościowa
- * Rewelacyjna, renderowana grafika
- * Niepowtarzalność kolejnych partii

- * Różne scenerie
- * Gra nawet dla czterech osób
- * Kilka rodzajów broni

AMIGA

SPEEDWAY MANAGER 2



AMIGA

- * Program managerski
- * Animowane wyścigi
- * Finanse, zakupy, treningi
- * Pełne składy I i II ligi
- * Statystyka rozgrywek, ocena formy zawodników, tabele
- * Gra dla 1 do 4 osób

PC - wkrótce

NOWOŚCI WYDAWNICZE



AMIGA
 PC

M.U. DOUBLE LIGA POLSKA '96

Manager piłkarski po polsku, pełne składy I i II ligi sezonu 95/96, możliwość gry w piłkę nożną, rozgrywki pucharowe, ligowe, wiele opcji, rynek transferowy, edytor



AMIGA

POLTERGEIST

Rozbudowana gra przygodowa, wszystkie komentarze "mówione", znakomity podkład muzyczny, dopracowana grafika, mapa, zapis lokacji i stanu gry



MIRAGE SOFTWARE

03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
 tel. 671 7777, fax 671 7622



OPTYMALNIE MULTIMEDIALNIE

Dzisiaj chciałbym przedstawić Wam zestaw multimedialny firmy OPTIMUS S.A czyli to, czego nie trzeba szukać po całym świecie, a co ma swoją markę. Testowanie komputera stało się możliwe dzięki uprzejmości bydgoskiej filii firmy, której przedstawiciele zgodzili się udostępnić nam opisywany sprzęt. Serdecznie dziękujemy.

W zestawie multimedialnym Optimusa otrzymujemy: komputer w obudowie mini wieży, z procesorem 486DX/2, 4 MB pamięci, stacją dysków miękkich 3.5"/1.44 MB, stacją CD-ROM o podwójnej szybkości, dyskiem twardym 580 MB, kartą graficzną mogącą wyświetlać do 16 milionów kolorów, kartą dźwiękową kompatybilną z SoundBlaster Pro, muzyczną z Add Lib, zestaw głośników, słuchawki oraz oczywiście mysz i klawiaturę. Zestaw sympatyczny i jak by normalny.

Niezwykle jednak istotne są dodatki, które możemy znaleźć w zestawie. Składają się na nie pakiety instalacyjne DOSa i polskich Windowsów 3.11 dla Work Groups wraz z pakietem programów użytkowych Works, umożliwiających praktycznie natychmiastowe, pełne wykorzystanie naszego komputera. Kolejną niespodzianką jest polski program GS-Calc 2.0 dla Windows, który jest w pełni profesjonalnym arkuszem kalkulacyjnym.

Na tym jednak oferta firmy wcale się nie kończy. Aby umożliwić natychmiastowe sprawdzenie i wykorzystanie czytnika CD-ROM, który obecnie staje się wyposażeniem standardowym komputera, do zestawu firma OPTIMUS dodaje 7 dysków kompaktowych! Można znaleźć na nich dwie, rozbudowane jak na kompakt przystało, gry: Mother Goose - angielska przygodówka dla dzieci, oraz słynny bestseller: Kings Quest V, w którym musimy dowiedzieć się, gdzie podział się nasz wspaniały zamek. Oprócz gier wśród dysków znajdziemy pakiet multimedialny: Media-

Library, na bazie którego możemy robić własne pokazówki, Action! Presentation Kit, który pozwoli nam na błyskawiczne stworzenie własnych prezentacji multimedialnych, oraz wersję demo programu HSC Digital Morph, który służy do morfingu, czyli przekształcanie jednej grafiki w drugą, w trybie płynnym. Poza pokazami multimedialnymi możemy odwiedzić angielskojęzyczne ZOO i dowiedzieć się kilku ciekawych rzeczy z życia zwierząt tam "zawartych".

Na koniec zachwytu nad płytami największa moim zdaniem niespodzianka. Ostatnia (a może pierwsza?) z płyt to program SuperMemo. Dzięki temu programowi naprawdę możemy zapomnieć o zapomnianiu i w szybkim tempie przyswoić sobie komputerową wiedzę. Chodzi tu głównie o naukę języków, a szczególną przyjemnością staje się nauka języka angielskiego, gdzie oprócz znaczenia słów, uczymy się ich prawidłowej wymowy, która wyraźnie i przyjemnie płynie z głośników.

Do całego zestawu multimedialnego OPTIMUSA dołączone są oczywiście niezbędne instrukcje i oczywiście w języku polskim. Szczególnie wartościowe są tu instrukcje do Windows i książka wprowadzająca w arkan komputerowego świata. Pozycje te przydadzą się zarówno początkującym jak i zaawansowanym użytkownikom PC-ta. Również do grupy programów WORKS użytkownik znajdzie wyczerpującą instrukcję. Dla tych, którzy stawiają absolutnie pierwsze kroki szczególną ciekawostką może być program firmo-

wany przez OPTIMUS, który w przystępny sposób zaznajamia nas z praktyką posługiwania się myszką, z zasadami działania komputera, ale także w bardzo jasny sposób ukazuje nam pierwsze tajniki Windows. Jest to chyba szczególnie ważne, dla tych którzy kojarzą komputery tylko z grami i nie mają zielonego pojęcia co i jak z tymi oknami.

Teraz kolej na wrażenia. Oferowany zestaw jest wystarczająco szybki, żeby na nim swobodnie grać. CD-ROM umożliwia korzystanie z nowych rozbudowanych gier, zaś karty graficzna i dźwiękowa, wprowadzają nas w odpowiedni nastrój. Wadą zestawu może być mała ilość pamięci, przy której niektóre gry się zbuntują, ale, jak już wspomniałem, pamięć można bez problemu rozszerzyć. Wydaje mi się, że osoby o wyjątkowo wyczulonym słuchu mogą odrobinę narzekać na brak doskonałej jakości przy odtwarzaniu dźwięku, ale i w tym przypadku w ofercie firmy są karty, które potrafią zaspokoić najbardziej wybredniejsze gusta.

Uruchamianie gry "podlegały" praktycznie bezproblemowemu zainstalowaniu i doskonale współpracowały z całym zestawem. Szczególnie mile wypadła tu pojemność dysku twardego, która choć wcale nie największa z możliwych, chłonęła całkiem przyzwoicie dużą ilość rozmaitego stuffu.

Oczywiście, możliwości zestawu multimedialnego OPTIMUSA nie ograniczają się wyłącznie do gier. Całkiem normalnie, tzn. szybko, działa na nim większość aplikacji DOS-owych czy Windowsowych.

Podsumowując, jest to zestaw godny polecenia, zaspokajający po-

trzeby gracza, umożliwiający śmiałe wejście w świat użytkowników i pełną przyjemność "z komputera". Końcowym mankamentem przy jego zakupie pozostaje cena wynosząca ok. 30 milionów, ale biorąc pod uwagę bezproblemowe możliwości rozszerzania, sprawność naprawczą OPTIMUSA, 2 letnią gwarancję, a także istniejący optimusowy Help Line, nie ma się właściwie nad czym zastanawiać.

Tomasz Kokoszczynski

PS. Pragnę jeszcze zaznaczyć, że chociaż opisywany zestaw jest jak najbardziej konkretny, nic nie stoi na przeszkodzie, aby w razie wzrostu zasobów finansowych wymienić jego poszczególne elementy na lepsze (więcej pamięci, lepszą kartę dźwiękową, większy twardy dysk itp.). Wymiana taka, po uzgodnieniu z oddziałem OPTIMUSA, w którym sprzęt nabyliśmy, jest możliwa praktycznie natychmiastowo.



Zestaw multimedialny OPTIMUS

Ocena:	95%
Cena/możliwości:	90%
Dokumentacja:	100%
Wykonanie:	95%

PRODUCENT: OPTIMUS S.A.

CENA: ok. 3000,- zł.

Computer Art Festival '95

W dniach 29-30 lipca 1995 roku w Bydgoszczy odbyła się impreza o nazwie "Computer Art Festival". Był to pierwszy ogólnopolski multikomputerowy zlot użytkowników komputerów. Podobnych spotkań odbyło się w Polsce już kilkanaście, ale to było jedyne w swoim rodzaju, gdyż mogli się tu spotkać użytkownicy różnych typów komputerów. Mimo czarnych przepowiedni na temat bitew staczanych między posiadaczami Amigi i PC, nic takiego się nie wydarzyło. Za to wiele osób przekonało się że "ta Amiga" nie jest aż taka zła, jak by się wydawało, a i na PC od czasu do czasu można coś zrobić.

Na początku Festiwalu Sztuki Komputerowej (bo tak brzmi nazwa imprezy po polsku) działo się niewiele. Powoli zjeżdżali się uczestnicy spotkania. Ci, którzy już byli na miejscu, mogli pobawić się komputerami na stoisku Optimusa, obejrzeć bogatą ofertę CD-ROM firmy Eureka lub po prostu porozmawiać z innymi wielbicielami komputerów, którzy zdążyli już przybyć. Po kilku godzinach od otwarcia zlotu zaczęło już jednak dziać się na dobre.

W okolicach południa rozpoczęło się coś, co było niezwykle interesujące dla miłośników gier komputerowych: "Doom compo" czyli turniej na najlepszego gracza w najbardziej krwistą grę

wszechczasów. Organizatorzy festiwalu dostarczyli dwa zestawy po dwa komputery. I to nie były jakieś komputery, bo znalazły się nawet dwa Pentiumy, maszyny wręcz idealne do grania w Doom. Każda para komputerów połączona była ze sobą w sieć, co pozwalało na walkę z prawdziwym przeciwnikiem. Zabawa ta okazała się bardzo wciągająca, o czym świadczy brak jakichkolwiek zdjęć z tej części festiwalu. Po prostu nasz fotograf za żadną cenę nie dał się oderwać od klawiatury. Dopiero jakiś nieznany gracz "wykończył" naszego człowieka (wykończył go w Doomie, nie w rzeczywistości) i przywrócił go tym samym do realnego świata. Przeprowadzany systemem pucharowym turniej trwał dość długo i rozpałał emocje u bardzo wielu osób. Na koniec, gdy już właściwie nie było wiadomo, jak to zakończyć, bo wciąż dochodzili nowi chętni, organizatorzy zdecydowali się wyłonić zwycięzcę. I w tym miejscu ogłaszam wszem i wobec, że zwycięzcą pierwszego nieformalnego "Doom compo" jest... Edyta Wajs z Torunia! Fanfary!!! Za swój talent do "domowania" otrzymała roczną prenumeratę Waszego ulubionego "Świata Gier Komputerowych".

A potem już było tak, jak na większości podobnych spotkań. Konkur-



Niemy krzyk (SEQ - pierwsze miejsce w gfx compo).

sy muzyki, grafiki, ray-tracingu i dem. W Bydgoszczy pokazywano produkcje na trzy typy komputerów (C-64, Amigę i PC), więc pokazy trwały prawie przez całą noc. Rankiem, dnia drugiego, wszystkie głosy zostały podliczone i rzesze komputerowych maniaków poznały najlepszych muzyków, grafików, koderów itd, itp.

Festiwal Sztuki Komputerowej sponzorowały firmy (w kolejności alfabetycznej): Alfin (wydawca ŚGK), Atapol, Coca-Cola, Eureka, Infproel, Optimus S.A., Signum. Dzięki nim zwycięzcy poszczególnych konkurencji otrzymali wartościowe nagrody. Były to między innymi: karta muzyczna Gravis Ul-

trasound, discman, aparaty fotograficzne, prenumeraty "Świata Gier Komputerowych", joysticki i programy na płytach CD-ROM.

Computer Art Festival był kolejną imprezą przeznaczoną dla prawdziwych maniaków komputerów. Jako pierwszy umożliwił posiadaczom wszystkich typów komputerów spotkanie się i wzajemne poznanie maszyn "wroga". Miejmy nadzieję, że forma tego spotkania odpowiadała uczestnikom zlotu i za rok pojawią się na kolejnym Festiwalu Sztuki Komputerowej.

W imieniu organizatorów C.A.F.
Adam Gregowicz



Zwycięzca ray compo przebiera w CD-ROMach.



Zwycięzca intro compo - niejaki Necromancer.



Zwycięzca demo compo razem ze swoją nagrodą.



Zwycięzca music compo - Scorpik/Absolute.

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE®

prezentuje :

TimSoft
ul Kościuszkowców 8
75-350 KOSZALIN
☎ (0-94) 40-25-41

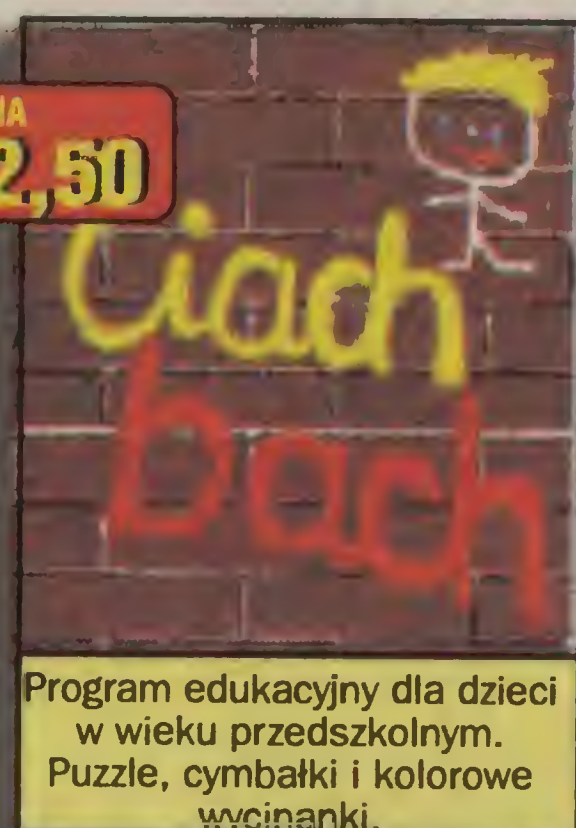
Jeśli nie znajdziesz któregoś z poniższych programów w swoim sklepie komputerowym, zamów go szybko u nas telefonicznie (szczegóły w ZASADACH SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ).

CENA
12,50



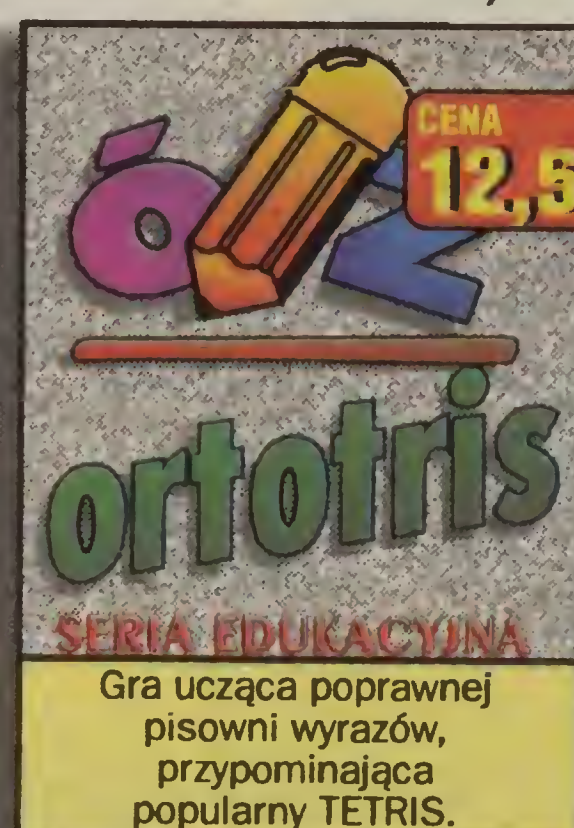
Gra logiczna. Możliwość wyboru i tworzenia własnych plansz. Gra dla jednej lub dwóch osób.

CENA
12,50



Program edukacyjny dla dzieci w wieku przedszkolnym. Puzzle, cymbaiki i kolorowe wycinanki.

CENA
12,50



SERIA EDUKACYJNA
Gra ucząca poprawnej pisowni wyrazów, przypominająca popularny TETRIS.

CENA
12,50



Gra przyg.-zręcznościowa. Król Aldir musi uwolnić swe plemię od ciemieży. Recenzja: AMIGA 11/94.

CENA
12,50



Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów. Możliwość tworzenia własnych lekcji. Rec.: AMIGA 11/94, CA 2/95.

CENA
12,50



ZNANA GRA LOGICZNA
Realistyczna grafika. Doskonała muzyka i synteza mowy ludzkiej.

CENA
12,50



Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów. Możliwość tworzenia własnych lekcji. Rec.: CA 2/95, Amiga 1/95.

CENA
16,90



Odszukaj na ekranie pary pajecznie kolorowych animacji. Świetne podkłady muzyczne. Gra dla 1 lub 2 osób.

CENA
12,50



Dynamiczna gra sportowa, w której dwaj, znajdujący się na przeciw siebie zawodnicy, naprzemiennie odbijają piłę.

CENA
12,50



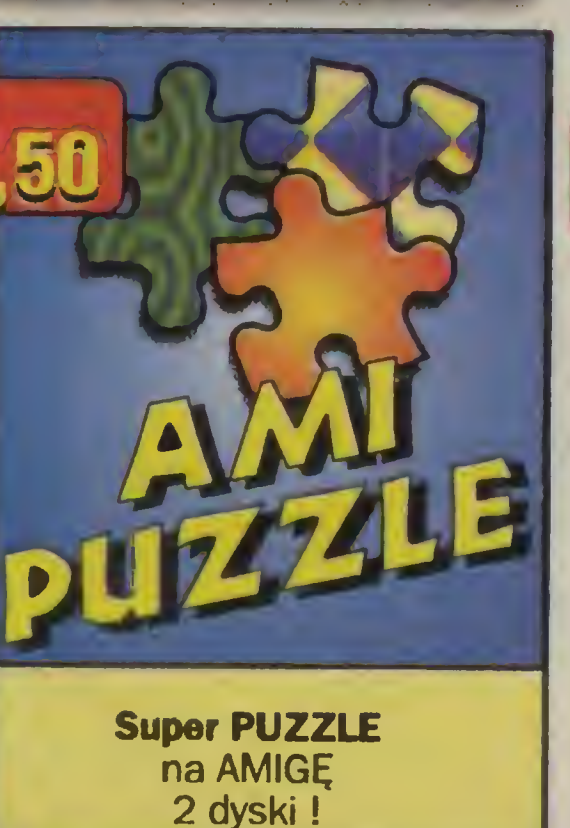
Szkola podstawowa i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa.

CENA
15,00



Dynamiczna i wciągająca gra zręcznościowa. Trzydzieści długich i urozmaiconych poziomów.

CENA
12,50



Super PUZZLE na AMIGĘ 2 dyski !

CENA
12,50



GRA LOGICZNA
Musisz rozminować pole minowe. Obowiązuje zasada, że saper myli się tylko raz.

Proponujemy także, jako uzupełnienie do programów English i Deutsch Tester, doskonałe słowniki:

Super Dater - 12,50zł

Słownik polsko-angielski.

Super Dater - 12,50zł

Słownik angielsko-polski.

Super Dater - 12,50zł

Słownik polsko-niemiecki.

Super Dater - 12,50zł

Słownik niemiecko-polski.

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma.

UWAGA: przy zakupie kilku programów **WYSOKIE ZNIŻKI:**

- ✓ DWA PROGRAMY 5 %
- ✓ TRZY PROGRAMY 8 %
- ✓ PIĘĆ PROGRAMÓW 10 %
- ✓ ZAMÓWIENIE NA KARCIE REJESTRACYJNEJ 5 % (dodatkowo)

Zamówienia, koniecznie z dopiskiem Alfin, prosimy przysyłać na kartkach pocztowych lub kartach rejestracyjnych. Można także zamawiać telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Termin realizacji około 14 dni. **OFERTA SPECJALNA** - specjalnie dla naszych Klientów przygotowaliśmy ofertę kilkudziesięciu najlepszych programów w bardzo niskich cenach. Szczegóły po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.



ISLE of the DEAD
przygodówka - 36,30



FRANKENSTEIN
platformówka - 29,50



SOŁTYS
przygodówka - 36,30



SPY MASTER
platformówka - 23,60



LIGA POLSKA
manager - 19,90



ICE HOCKEY
sportowa - 12,20



Mr Tomato
zręcznościowa - 19,90



SEN
przygodówka - 16,80

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

L.K. AVALON

skr. poczt. 66

35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

LOGICZNE	
1. TETRIS	(1)
2. PUSH OVER	(2)
3. KASPAROV'S GAMBIT	(9)
4. BLOCK OUT	(5)
5. TETRIS	(5)
6. INCREDIBLE MACHINE 2	(3)
7. GEAR WORKS	(7)
8. MONOPOLY	(6)
9. INCREDIBLE TOONS	(P)
10. THAURUS	(8)

ROLE PLAYING	
1. ISHAR 3	(1)
2. SPACE HULK	(4)
3. DRAGON LORE	(3)
4. LEGACY of SORASIL	(2)
5. PERIHELION	(5)
6. BLACK CRYPT	(6)
7. ROBINSON'S REQUIEM	(8)
8. LANDS of LORE	(7)
9. ISHAR 2	(P)
10. BLADE of DESTINY	(10)

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.

ZRĘCZNOŚCIOWE	
1. MORTAL KOMBAT 2	(1)
2. SENSIBLE WORLD of S.	(3)
3. DARK FORCE	(8)
4. STREET FIGHTER 2 T.	(5)
5. PINBALL FANTASY	(6)
6. DESCENT	(7)
7. DOOM 2	(2)
8. MORTAL KOMBAT	(4)
9. SLIPSTREAM 5000	(N)
10. PINBALL DREAMS	(10)

SYMULACYJNE	
1. GUNSHIP 2000	(1)
2. TFX	(3)
3. WING COMMANDER 3	(5)
4. DAWN PATROL	(4)
5. OVERLORD	(2)
6. WINGS	(10)
7. US NAVY FIGHTER	(6)
8. SUBWAR 2050	(7)
9. TIE FIGHTER	(9)
10. COMBAT AIR PATROL	(8)

Litera "N" - nowość na liście. Litera "P" - powrót na listę.

PRZYGODOWE	
1. UNIVERSE	(1)
2. KAJKO i KOKOSZ	(2)
3. MENTOR	(6)
4. BLOOD NET	(4)
5. TEENAGENT	(3)
6. SOŁTYS	(5)
7. ECSTATICA	(10)
8. GUILTY	(8)
9. DISCWORLD	(N)
10. The HAND of FATE	(7)

STRATEGICZNE	
1. The SETTLERS	(2)
2. CIVILIZATION	(3)
3. UFO	(1)
4. DUNE 2	(6)
5. THEME PARK	(8)
6. X-COM	(7)
7. K-240	(4)
8. WARCRAFT	(5)
9. PANZER GENERAL	(10)
10. COLONIZATION	(9)

Czy odpowiada Ci ta lista?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:

Artur Bachan (Warszawa), Piotr Hryciuk (Niemojki), Grzegorz Kempa (Nowy Sącz),
Marcin Rafatowski (Gubin), Michał Wojczulis (Augustów).

Fundatorem nagród jest:

GPTIMUS SA

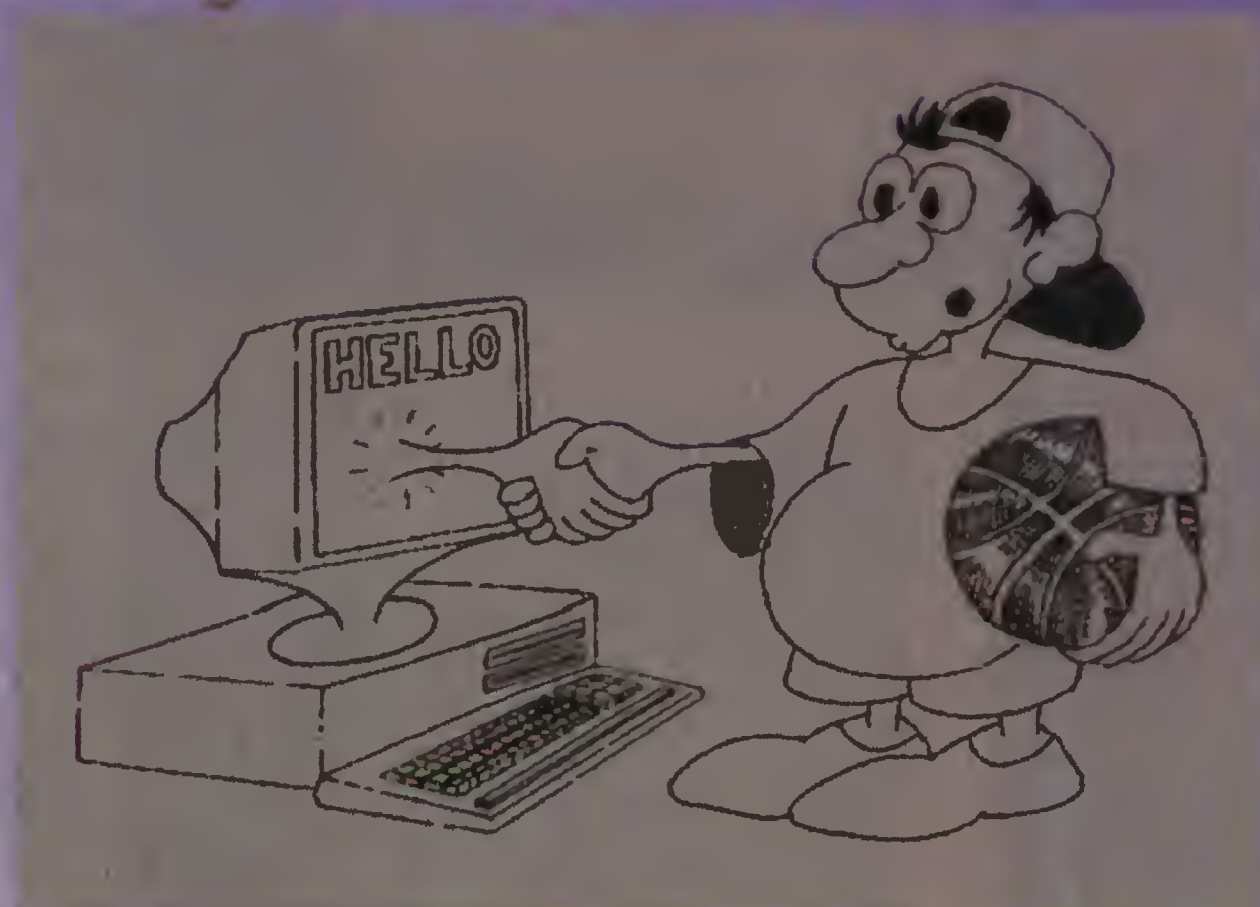
GPTIMUS SA

KOMPUTER MULTIMEDIALNY

DLA: Mamy, Taty i Ciebie

Zestaw zawiera:

- płyta 486DX2-66
- RAM 4MB
- napęd CD ROM
- kartę dźwiękową
- zestaw głośników
- zestaw płyt CD
- monitor kolor 14" LR
- dysk HDD 540 MB



Nie kupuj kota w worku!

Przyjdź do nas i przekonaj się sam. Komputery czekają na Ciebie. U nas możesz sam sprawdzić jak to działa.

Nie przegap okazji !

RATY
15,17%

Nasza przewaga to:

- serwis w ciągu 24 godzin *Help Line*
- telefoniczna linia pomocy od 8⁰⁰-17⁰⁰
- niskie ceny
- nowoczesna technologia
- certyfikat jakości ISO 9002

**Nie jesteśmy jedyni !
... jesteśmy najlepsi**

Biuro Handlowe, ul. Jagiellońska 103
tel. 46-00-92, fax 41-08-27



Między nami, graczami...

Litościwy los nigdy jeszcze nie wystawił mnie na taką próbę, jak to miało miejsce w te wakacje. A wszystko zaczęło się niewinnie, od tego, że przyparty do muru, obiecałem tu i ówdzie wziąć udział we wspólnych wyjazdach. O, ja głupi! Gdzież rozum mój?! Gdzież rozsądek?!

Kiedy spakowałem plecak i jak to bywa we zwyczaju, usiadłem przed podróżą (oczywiście, do komputera), po raz pierwszy poczułem dziwne ukłucie w sercu. "Jak to - błysnęła nagle jakaś zabłąkana myśl - chcesz dobrowolnie porzucić swoje ukochane gry? Zastanów się! Jeszcze czas, żeby wszystko odwołać!". Ale tak naprawdę nie było już czasu, bo znajomi właśnie stanęli nade mną niczym kaci nad skazańcem, a w ich oczach ujrzałem nieme ostrzeżenie. Naturalnie, uległem tej przestrodze.

Pierwszy tydzień, nie powiem, upłynął mi całkiem przyjemnie. Oczywiście, o ile przyjemnością można nazwać 20-kilometrowe górskie wędrówki z 30-kilowym garbem na plecach. Kryzys nastąpił dopiero na początku drugiego tygodnia, kiedy w jednym ze schronisk dostrzegłem u jakiegoś dziecka game-boy'a. Niby daleko temu gadżetowi do prawdziwego komputera (w końcu to tylko coś w rodzaju kalkulatora z jedną prostą grą zręcznościową), ale na sam jego widok doznałem czegoś w rodzaju porażenia. "Co ja tutaj robię?!" - wrzasnąłem w myślach. - "Chyba zwariowałem, żeby za własne pieniądze fundować sobie udar słoneczny i całkowite odwodnienie!". Jednocześnie, niemal bez udziału woli, zrodził się w mym umyśle plan, by zaprzyjaźnić się z bachorem, a potem w zamian za lody pożyczyć choć na chwilę jego zabawkę. Niestety, znajomi chyba dostrzegli moje głodne spojrzenia, bo zaraz usłyszałem wywód na temat wyższości życia na świeżym powietrzu nad wegetacją przed komputerowym monitorem. W oczach dyskutantów znowu dostrzegłem ostrzeżenie i ponownie wybrałem życie, zamiast śmierci w mękach.

Po tym zdarzeniu nastąpił kryzys totalny i sam nie wiem, jak przetrwałem następne dni. Gdzieś chodziłem, coś jadłem i o czymś mówiłem - wszystko to jednak czy-

niłem jak w malignie i moi znajomi spoglądali na mnie z coraz większym niepokojem. W końcu ulitowali się nade mną i zaproponowali zejście do cywilizacji, a dokładniej - do salonu gier.

Na widok tych wszystkich grająco-błyskających maszynek w sercu mym zapanowała niespotykana dotąd radość. Drżąc na całym ciele, wykupiłem żetony i przepadłem pośród tego galimatiasu na dobre trzy godziny. Zgrany do ostat-

się jakiś dziwaczny niedosyt, wkrótce urastając do rozmiarów pożaru. "Czyżbym był aż takim nałogowcem?" - zastanawiałem się pewnej bezsennej nocy.

Znajomi oczywiście wyczuli mój nastrój i zaczęli ze mnie pokpiwać. Zdenerwowało mnie to nie na żarty. Postanowiłem pokazać im, że jestem całkowicie zdrowy na ciele i umyśle oraz że cały ten zgiełk o grach i moim nałogu to tylko głupia paplanina. A co, niech



niej koszuli, opuściłem to sanktuarium z duszą na ramieniu. "Świat jest piękny!" - krzychałem w myślach, gotowy ucałować każdego napotkanego przechodnia.

Niestety, stan ten minął znacznie szybciej, niż się spodziewałem. Wystarczyły zaledwie dwa dni, abym znów poczuł narkotyczny głód. Byłem tym zdziwiony, bo przecież wychodząc z salonu gier sam mówiłem, że nagrałem się na najbliższy tydzień. Z drugiej strony wiadomo, że nawet najlepszy salon gier nie jest w stanie zastąpić małego nawet komputerka. Jakosć gier jest inna, a i oferta odmienne. I tak gdzieś w środku tlił

wiedzą, że Polacy nie gęsi... eee, coś mi się pokręciło.

Wracając do opowieści, przez następne dni skręcałem się w środku niczym pacjent w poczekalni dentystycznej, ale na zewnątrz - nic, prawdziwy Buster Keaton, człowiek-lokomotywa, z żelaza i stali, a pot z niego splywa. I tak wytrzymałem do samego końca!

W pociągu, już w drodze powrotnej, każdy przechwalał się, co zrobi zaraz po tym, jak wejdzie do domu. Naturalnie, na mnie patrzone z politowaniem, złośliwie komentując moje zamiłowanie do gier komputerowych. Oni byli lepsi. Jeden obiecał, że włączy televi-

zor i będzie oglądał program do wyczerpania umysłowego. Inny zamierzał czytać wszystkie książki i gazety, jakie wpadną mu w ręce. Reszta umawiała się na piwo, jeszcze zanim wejdą do domu.

I wtedy tknęła mnie myśl straszna. Nagle przypomniałem sobie wszystkie te niby przypadkowe zejścia do świetlicy, gdzie zawsze równie przypadkowo stał telewizor; wszystkie zakupy czasopism, których rzekomo nie można dostać nigdzie indziej; wszystkie piwne imprezy. "O kurczę!" - rozdarłem się w mojej głowie. - "To ja tu za nałogowca uchodzę, łachudrę i nicponia, a to przecież cały klub nałogów! Krwi! Krwi, powiadam!". Tak we mnie coś krzychało, nic jednak nie dałem po sobie znać. Tylko sam zacząłem patrzeć na tę wesołą gromadkę z politowaniem.

Po wejściu do domu, pamiętam to dokładnie, pierwszą rzeczą było rzucenie bagaży na środek pokoju, drugą - przemierzenie odległości trzech metrów dzielących mnie od komputera, zaś trzecią - przełączenie przycisku POWER. Ulga, Boże, jakaż wspaniała, cudowna, słodka ulga...

W sumie, po całych tych wakacjach mam lekkie wyrzuty sumienia. Chyba po raz pierwszy na tak długo oderwałem się od mojego hobby (następne wyjazdy trwały już najwyżej tydzień), by z przerażeniem stwierdzić, że żyć mi bez gier ciężko, oj, bardzo ciężko. Jedynym usprawiedliwieniem jest fakt, że każdy ma jakieś swoje małe nałogi. Bo czymże różni się moje ślęczenie przed monitorem od całodziennego oglądania telewizji, notorycznego czytania książek czy picia na umór piwa, że nie wspomnę o takich uzależnieniach, jak korzystanie z prądu i gazu, używanie urządzeń gospodarstwa domowego czy otaczanie się meblami. Przesadzam? To niech ktoś spróbuje obyć się bez tego wszystkiego, wiedząc, że to leży w jego zasięgu! Ja nie mam nawet zamiaru tego próbować, przyznając się przy świadkach, że wolę być nałogowcem. I chyba każdy woli, bo inaczej wciąż skakalibyśmy po drzewach.

GRACZ



JUŻ TO GDZIEŚ WIDZIAŁEM

czyli o związkach kina z grami komputerowymi

O ile kinematografia ma niezwykle długą i barwną historię, o tyle jej początki z pewnością nie giną w mroku dziejów. Oczywiście, technika ta nie powstała z dnia na dzień, poprzedziła ją kilkadziesiąt lat doniosłych wynalazków i przygotowań.

Podwaliny kinematografii dało odkrycie zjawiska stroboskopowego w roku 1832, na którym opiera się ona do dziś. Drugim krokiem było wykonanie filmu kinematograficznego w 1888 r. Narodziny nowej sztuki przypadły na rok 1895, w którym bracia Lumiere skonstruowali pierwsze urządzenie do płynnej rejestracji ruchu. Naturalną kolejną rzeczą właśnie we Francji powstała pierwsza wytwórnia filmowa. Później szło już szybciej. Najpierw ludzie zobaczyli nieme filmy czarno-białe, następnie udało się uzyskać dźwięk, aż wreszcie w 1935 r. oczom widzów ukazał się obraz kolorowy. Techniki filmowe są udoskonalane nadal, czego dowodem mogą być filmy panoramiczne oraz trójwymiarowe czy przestrzenne dźwięk dolby-stereo.

W ciągu długiego stulecia kinematografia była intensywnie rozwijana i modelowana. Powstały specjalne szkoły, które kształcą nie tylko aktorów występujących na planie, ale także reżyserów, scenarzystów i techników. Nic dziwnego, skoro zapotrzebowanie na nich wszystkich jest tak duże. Powiedzmy sobie szczerze - zawsze miło jest popatrzeć jeśli nie

na ulubionych aktorów, to chociaż na zapierające dech w piersiach efekty specjalne. To głównie dzięki tym ludziom popularność filmów wciąż rośnie. Także dzięki nim w dobie kultury high-tech, w której przyszło nam żyć, kinematografia z powodzeniem rywalizuje z literaturą. Widać to wyraźnie, obserwując środowiska ludzi młodych, którym znacznie łatwiej jest uruchomić magnetowid, niż zagłębić się w długą lekturę. Na tym zresztą polega fenomen kina oraz telewizji: dostarczają one odbiorcy bardziej sugestywnych wrażeń przy znacznie mniejszym wysiłku. Czy jest to zjawisko pozytywne, czy nie, niech się głowią socjologowie i kulturoznawcy. Najważniejszy jest fakt, że kino cały czas rozszerza swoje pole działania, przy okazji zupełnie przypadkowo dając początek innym gałęziom kultury masowej. Jedną z nich, grę komputerową, to bardzo młode dziecko, którego era właśnie nadchodzi...

Czy kino rzeczywiście ma coś wspólnego z grami komputerowymi? A jakże, nawet dużo więcej, niż Ci się wydaje. Ale dojdziemy i do tego. Pretekstem do napisania tego felietonu była niedawno odbyta dysputa z moim dobrym kolegą. Znajomy zupełnie przypadkiem jest specjalistą-amatorem w dziedzinie filmu. Również przypadkowo posiada on komputer osobisty, na którym często grywa. Żeby było zabawniej, w żadnym wypadku nie uważa

się za gracza. Obiekt naszej rozmowy stanowiło znaczenie gier komputerowych i ich miejsce w obecnej rzeczywistości. Kolega uzasadniał swoją rezerwę w stosunku do elektronicznej rozrywki, twierdząc, że nie można jej porównywać z kinem, gdyż w grach nie występuje dostatecznie rozwinięta konstrukcja fabularna, a w dodatku grafika i ograniczenia sprzętowe dyskwalifikują je w konfrontacji z filmem. Oburzony, odpowiedziałem kilkoma argumentami na poparcie mojej tezy równości obu dziedzin sztuki. To zdarzenie jeszcze przez jakiś czas nie dawało mi spokoju. Jak to, kino jest lepsze, ciekawsze i bardziej zaawansowane od gier komputerowych? Przecież obie gałęzie wyrastają z tego samego pnia. Co prawda, jeszcze kilka lat temu taka tendencja umknęłaby uwadze postronnego obserwatora, jednak ostatnie nowinki właśnie na to wskazują.

Rzućmy okiem na historię kinematografii i porównajmy ją z dziejami gier komputerowych. Wiem, rozwój jednej trwa już od stu lat, drugiej - dopiero kilkanaście, jednakże przyglądając się ważniejszym wydarzeniom dostrzegamy istotne zbieżności. Kino zaczęło się od prymitywnych, nie całkiem płynnych, kilkuminutowych filmików. Na tym polu z grami było podobnie. Pamiętasz ping-ponga, w którym dwie kreski odbijały na przemian kropkę? Albo przygodówki, w których po prze-

czytaniu dobrych kilkudziesięciu stron ukazywał się jeden, czternastokolorowy obrazek? Idąc dalej, od 1927 r. datuje się początek udźwiękowionych filmów. Także i do celów rozrywkowych (choć nie tylko) wynaleziono komputerowe karty muzyczne. A czy przypadkiem Sound Blaster AWE32 i GUS nie odpowiadają dolby-stereo? Analogie są chyba aż nazbyt widoczne. Znajdziemy ich zresztą znacznie więcej.

Spójrzmy teraz na niezwykle ważną sprawę, przynajmniej jeśli chodzi o filmy. Mam na myśli fabułę. Każdy przyzna, że jest to najważniejszy element każdej produkcji. Nic nie pomogą nawet najlepsze triki, jeśli treść jest żałosna. Scenarzysta, aby zaskoczyć widza, musi stworzyć wciągającą intrygę. Bardzo ważne są nowatorskie pomysły, co widać zwłaszcza w filmach fantastycznych. Doskonały przykład to legendarna trylogia "Gwiezdne wojny", która do dziś okazuje się być niedoścignionym wzorem dla producentów. Fenomen tej gwiazdnej sagi nie polegał przecież na reklamie czy psychozie tłumów. Niezbyt oryginalny pomysł (wszak baśnie znane są już od dawna) przedstawiono w tak niezwykle sposób, że sukces był zagwarantowany. Po raz pierwszy zdecydowano się przedstawić kosmiczną wojnę z całym rozmachem. Dlatego nikt nie uważa za śmieszne wyrażenia "May the force be with you", które na stałe weszło



Tworzenie trójwymiarowej postaci (The Lawnmower Man).



Efekt pracy - gotowa postać (The Lawnmower Man).



do zwrotów związanych z kinem. Aby docenić wagę "Gwiezdných wojen", wystarczy obejrzeć inną trylogię kosmiczną starszą o kilka lat, "Battlestar Galactica", która wypada niezwykle błado w bezpośrednim porównaniu.

Niestety, w grach komputerowych fabuła nie spełnia już tak istotnej roli. Tu muszę przyznać rację memu szanownemu koledze. Bądźmy obiektywni, aby produkt był udany, wystarczy dobre wykonanie, niekoniecznie opatrzone składną opowieścią. W zasadzie, aby napełnić programistom kiesę, wystarczy wysłać tysiącktóryś atak na biedną Ziemię i proszę, reszta kręci się sama. Przykłady? Już służę: "Alien Breed", "Battle Isle", "Blake Stone", "Wing Commander", "Epic", "UFO", "Raptor", "Doom". Celowo wybieram tytuły z różnych gatunków, aby udowodnić, że zjawisko ma charakter ogólny. I broń Boże, nie mam zamiaru krytykować powyższych programów, wśród których znajdziemy perełki. Moim celem jest ukazanie specyfiki rynku komputerowego, w którym każdy nowy pomysł traktowany jest niczym objawienie, podczas gdy w kinematografii to po prostu sposób na powodzenie i utrzymanie się w gronie konkurencji. No cóż, minie jeszcze sporo czasu, zanim takimi osiągnięciami poszczyci się przemysł gier. Na razie trzeba się cieszyć z rzeczy małych i z radością brać czynny udział w obronie przed inwazją obcych przybyszów.

Kolejne podobieństwo występuje na etapie produkcyjnym. Jak to, zapytasz, przecież tutaj nie ma kompletnie nic zbieżnego. Miałbyś rację, odpowiem, tyle że do niedawna.

Dotychczas produkcje kinematograficzne przebiegały według ustalonego schematu. Naturalnie nie ma filmu bez aktorów i na tym polu głównie odbywa się praca specjalistów. Z pewnością

widziałeś, jak taka praca przebiega. Setki prób do poszczególnych ujęć, wysiłek kamerzystów próbujących dorównać wymaganiom reżysera i w ogóle pozorny rozgardiasz. Zdjęcia z udziałem aktorów mają miejsce na otwartej przestrzeni bądź w atelier (inaczej mówiąc, w specjalnie przygotowanym do tego celu studiu). Bardzo ważną rolę spełnia scenografia czyli tło rozgrywających się wydarzeń, a także ubiory występujących postaci. Widz ani przez chwilę nie może mieć wątpliwości, że to, co widzi jest prawdziwe, realne. Tutaj kładzie się nacisk zarówno na zachowanie, jak i sposób poruszania się aktorów. Zapewne każdemu dobrze w pamięci zapadły pierwsze sceny "Gwiezdných wojen", kiedy to szturm piechoty imperialnej pozwała zdobyć korwetę rebeliantów. Czy choć w jednym momencie widać, że cała sceneria jest częścią studia w Hollywood? Czy



Charakteryzacja zwierzęcia (Stargate).

walczący żołnierze strzelający ze swoich karabinów laserowych nie wyglądają niezwykle agresywnie? Nie wypada także pominąć postaci Lorda Vadera, którego majestatyczna sylwetka stała się na zawsze synonimem zła i okrucieństwa. Aż trudno uwierzyć, że kil-



Filmowe efekty specjalne uzyskane na komputerze (Babylon 5).

ka kroków poza wzrokiem odbiorcy stały kamery, oświetlenie i cała ekipa. Po wykonaniu zdjęć wchodzi w życie faza obróbki technicznej. Tutaj specjaliści dokonują tzw. montażu, czyli składają poszczególne ujęcia w jednorodną całość.

bez scenerii, na niebieskim tle. Dopiero później, w fazie drugiej, następuje dorysowanie scenografii. Oczywiście, technika ta jest mniej doskonała i czasami razi niedokładnym wykonaniem. Dla przykładu, w obrazie "Diuna" Davida Lyncha Paul Atryda z matką Jessicą ukrywają się wśród skał przed czerwim pustynnym. Tutaj dokładnie widać, co dzieje się naprawdę, a co jest projekcją tła. To samo można dostrzec w cyklu seriali na podstawie książek C.S.Lewisa "Kroniki Narnii". Co dziwniejsze, znacznie wyraźniej widać braki tej techniki w początkowych scenach nowego obrazu Oliviera Stone'a pt. "Urodzeni mordercy".

Naturalnie, ilość efektów specjalnych jest ogromna i nie starczyłoby miejsca na opisanie wszystkich. Pozwolę sobie zwrócić uwagę jeszcze na dwa przypadki. Pierwszy to morphing, czyli płynne przechodzenie jednego kształtu w drugi. Można to zobaczyć w jednym z nowszych filmów science-fiction pt. "Gwiezdne wrota", gdzie ukazano animację zmieniającą maskę faraona w ludzką twarz. Drugi zabieg to mieszanie ze sobą dwóch różnych obrazów i nakładanie ich na siebie. To z kolei występuje w filmie Roberta Zemeckisa pt. "Forrest Gump", kiedy to Tom Hanks wita się z prezydentami, m.in. Johnsonem i Kennedym.

Tak oto mniej więcej wygląda proces tworzenia filmu. Cóż to jednak ma wspólnego z grami? Sam fakt użycia komputerów przecież nie wystarcza. Jak już powiedziałem, do niedawna trudno było znaleźć jakieś znaczące podobieństwa. Zespoły programistów pracowały nad kolejnymi częściami kodu. Osobno tworzone grafiki, muzykę i fabułę. Wszystko, co później widziałeś na ekranie monitora, w rzeczywistości było rzędami komend



Charakteryzacja aktora (Hellraiser).

To nie wszystko. W filmach pojawiają się przecież efekty specjalne. Do najprostszych wynajmuje się kaskaderów, którzy występują we wszystkich niebezpiecznych scenach, jak na przykład skok z dużej wysokości, eksplozje itp. Ostatnio jednak to przestaje wystarczać i wtedy na pole bitwy wkraczają komputery. Jednym z takich kompleksowych efektów jest cyborg z ciekłego metalu o nazwie T1000, główny przeciwnik Arnolda Schwarzeneggera w filmie "Terminator 2". Do wykonania tych zabiegów wykorzystano komputery Silicon Graphics i trzeba przyznać, że efekt końcowy przekracza najsmielsze oczekiwania. Później wystarczy tylko skrzyżować komputerowe animacje z obrazem rzeczywistym i już mamy to, co można zobaczyć w kinie. Nieco bardziej prymitywną metodą, za to tańszą i częściej używaną, jest "blue screen". Aktorzy odgrywają swe role



Szkic na papierze - wstępna praca nad grą (*Alone in the Dark 2*).

i cyfr. Jak wiesz, z czasem do użytku weszły napędy CD-ROM. Ogromne możliwości, jakie ze sobą niosły, skłoniły twórców, nie tylko zresztą gier, do wykorzystania nowych przestrzeni. Tak narodziły się encyklopedie multimedialne, rozbudowane programy muzyczne i graficzne. Powoli zaczęto wydawać wersje kompaktowe znanych z dyskietek przebojów, aż nadszedł czas zupełnie nowych gier z niemal filmową grafiką, masą animowanych sekwencji i bogatym dźwiękiem. Prekursorem tej dziedziny stał się osławiony "Rebel Assault", który może nie był produkcją doskonałą, za to świetnie wykonaną. Na tym zresztą się nie skończyło. Ktoś w końcu wpadł na pomysł, aby do scenek animowanych zaangażować prawdziwych aktorów. Od tej chwili i tu, i tu grają ludzie, odtwarzając swe role według ustalonego scenariusza, z tą różnicą, że w czasie produkcji gry aktorzy występują zawsze na niebieskim tle. Nie umniejsza to w żadnym stopniu jakości ich pracy, wręcz przeciwnie, stanowi dodatkowe wyzwanie. Wbrew pozorom nie tworzy to także problemów wynikających z niedoskonałości techniki. Całość wykonywana jest przecież na komputerach, dla których nie stanowi problemu wpisanie kogoś w tło czy generacja skomplikowanego triku. Możliwości przez to stają się nieograniczone. Dowody na to nadeszły dopiero ostatnimi czasy za sprawą gier "Wing Commander 3", "Daedalus Encounter" czy "Last Dynasty". Tego chyba nawet nie da się opisać, to trzeba zobaczyć samemu. Co tu dużo mówić - kino to już przeżytek.

Wspomniane powyżej gry widziałem na własne oczy i z całą odpowiedzialnością mogę stwierdzić, że jakość przekazywanego obrazu nie ustępuje filmowi. Mo-

że czasem ujawnia się "pikselowość" wynikająca ze zbyt małej rozdzielczości lub zwalnianie animacji (mała moc sprzętu), ale mamy "prawdziwą scenerię i żywych aktorów. Żeby było ciekawiej, w tych przedsięwzięciach biorą udział takie sławy, jak Mark



Klasyczny przykład użycia blue-boxu (*The Daedalus Encounter*).

Hamill, John Rhys-Davies, Malcolm Macdowell czy Tia Carrere. Zapewniają oni sukces grze w równym stopniu, co wysiłek programistów.

Zbieżności obydwu dziedzin są niezaprzeczalne, za to ogromne różnice zauważamy w kosztach. O ile "Wing Commander 3" pobił pod tym względem rekord, zamykając budżet sumą nieco ponad czterech milionów dolarów, o tyle porządna produkcja filmowa kosztuje kilkadziesiąt milionów (najdroższym obrazem w historii kina jest jak na razie "Powrót Jedi" - 115 mln dolarów).

"Komputerowe kino" właśnie się zaczęło, startując od razu z bardzo wysokiego pułapu. Trzeba przyznać, że już w tej chwili posiada nad tradycyjnym filmem podwójną przewagę. Po pierwsze, fabuła, choć nie jest wyszukana, posiada kilka rozgałęzień i tylko od gracza zależy, co zobaczy za chwilę, natomiast każdy film toczy się

liniowo od początku do końca i ile razy by go nie oglądać, zawsze zobaczy się to samo. Druga zaleta jest istotniejsza, traktuje bowiem o pozycji odbiorcy. Widz oglądający dzieło kinematograficzne jest tylko postronnym obserwatorem, świadkiem rozgrywających się wydarzeń i taka pozycja nie pozostawia mu żadnej alternatywy. Gracz nie tylko obserwuje, ale i działa. Najczęściej staje się jedną z głównych postaci lub, w najgorszym wypadku, czynnym wykonawcą zaleceń bohatera. Dlatego właśnie bardziej odpowiadają mi gry, niż filmy, gdyż w nich jestem częścią fabuły, a nie tylko postronnym intruzem. Co prawda, możesz zarzucić mi niedokładność - przecież w Stanach Zjednoczonych istnieje niewielka sieć kin studyjnych, gdzie widzowie mają do wyboru w kluczowych momentach dwa wyjścia, jest to jednak raczej projekt marginalny, który na większą skalę się

filmów, czy też jest odwrotnie. Niemniej skoro kino zostało zaliczone do panteonu muz, to w takim samym stopniu należy się to grom, które też w końcu zaliczają się do sztuki. Tym bardziej, że obecnie zauważamy powolną, ale nieuniknioną integrację obu gatunków, choć wkrótce będą chyba musiały pójść w różne strony i stworzyć własny styl. Póki co, ich związki są bardzo ścisłe. Na razie filmy stanowią wzorzec, który wykorzystują gry komputerowe, a jednocześnie zauważa się tendencję odwrotną (np. "Streetfighter"), co jest chyba dostatecznym dowodem rangi tych drugich.

Na koniec spójrzmy nieco w przyszłość. Czy gry komputerowe wypną kino? Teza ta wydaje się nieco szalona, jednak obecny rozwój techniki pozwala wysuwać i takie prognozy. W Japonii wyprodukowano niedawno telewizor o przybliżonych wymiarach 100 cm x 200 cm i głębokości 20 cm! Dzięki temu domowe kino staje się coraz bardziej realne. A jeśli będziemy oglądać w mieszkaniu filmy o jakości tych z "dużego ekranu", to dlaczego nie zostać ich bohaterem? Już w zeszłym roku w samych tylko Stanach Zjednoczonych dochody z gier znacznie przekroczyły zyski z kinematografii. To chyba o czymś świadczy, nieprawdaż? Być może niedługo zamiast kupować kasetę video, kilku kolegów z różnych kontynentów stanie ze sobą do walki za pośrednictwem sieci Internet, by wspólnie tworzyć fabułę jakiegoś filmowego rolpleja?

Piotr Bilski
"Alien"

nie przyjął. Tymczasem gry generalnie zmierzają w kierunku pełnej interaktywności. Trzeba będzie na to jeszcze poczekać, ale obecne przesłanki już wskazują kształt komputerowej rozrywki.

W żadnym wypadku nie chcę rozsądzać, czy gry są lepsze od



Ekran z filmu-gry (*The Last Dynasty*).



KANTYNA

W poprzednim odcinku KANTYNY przedstawiłem pokrótce ewolucję okrętów wojennych na przestrzeni wieków. Dzisiaj omówię rozwój sposobów walki i szyków stosowanych w poszczególnych okresach historycznych.

W czasach starożytnych najważniejszymi sposobami walki były abordaż i taranowanie. Ponieważ w tamtych czasach po morzach poruszano się za pomocą mięśni, dodatkowo starano się łamać przeciwnikowi wiosła, aby pozabawić go możliwości manewru. Przedstawione obok ilustracje przedstawiają sposoby abordażu i taranowania (rys. 1 i 2).

Podobne zasady obowiązywały w okresie średniowiecza. Mimo rozwoju żagla, nie zmieniły się zasady prowadzenia wojny morskiej. Jej głównym zadaniem nadal pozosta-

Rysunek 3. Szyk czołowy.



Rysunek 4. Szyk skośny.



Rysunek 5. Szyk torowy.

ła osłona operacji transportowych i blokada oblężonych twierdz nadmorskich przeciwnika czyli drugorzędny teatr działań. Nie zmieniły się rów-

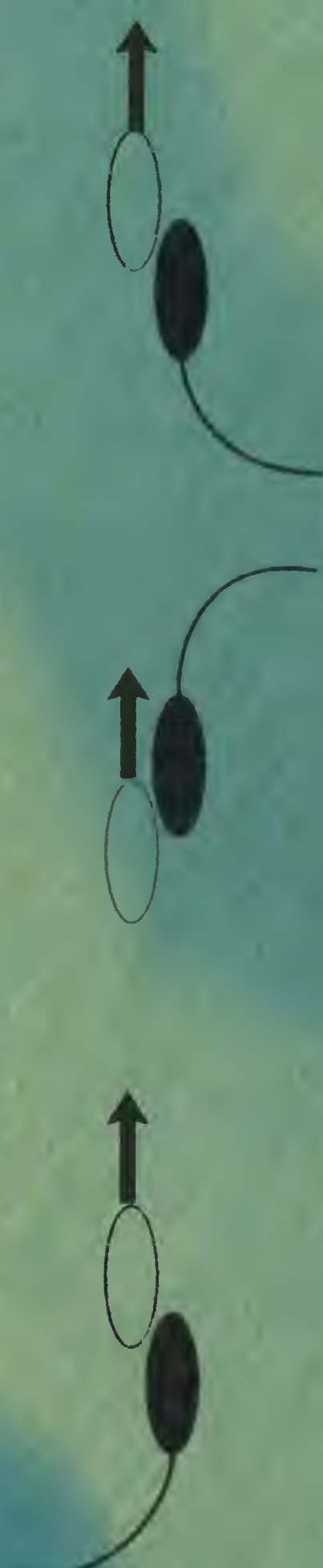
nież stosowane szyki flot (rys. 3, 4, 5.).

Zasadniczą zmianę w prowadzeniu wojen morskich przyniósł okres wielkich odkryć geograficznych. Zbiegło się to jednocześnie z wprowadzeniem na pokłady okrętów artylerii. Zmieniły się jednocześnie cele kampanii morskich. Coraz istotniejszą rolę zaczęło odgrywać panowanie na morzu. Spowodowane to zostało wzrostem zależności potęg europejskich od nowo powstałych, zamorskich kolonii. Przejęcie ładunków transportowanych z Nowego do Starego Świata częstokroć powodowało załamanie się gospodarki kontynentalnej przeciwnika i w rezultacie wycofanie się z działań wojennych. Ponieważ o panowaniu na szlakach handlowych decydowała flota, państwa kolonialne rozpoczęły jej rozbudowę i tworzyły nowe taktyki bitew.

W początkowym okresie stosowano taktykę roju. Okręty grupowały się wokół najsilniejszej jednostki zespołu i wykorzystując sprzyjający wiatr, atakowały całą masą przeciwnika. Po oddaniu z minimalnej odległości salwy artyleryjskiej, każdy okręt atakował samodzielnie, starając się doprowadzić do abordażu. W takich warunkach niemożliwe było prowadzenie bitwy przez dowódcę eskadry.

W połowie XVII wieku zrezygnowano z taktyki roju. Zamiast niej wprowadzono taktykę liniową, inaczej zwaną torową. W szyku takim okręty szły jeden za drugim. Ułatwiała to dowodzenie eskadrą; każdy okręt powtarzał manewr wykonany przez poprzednika. Starano się tak manewrować, aby znaleźć się po stronie nawietrznej przeciwnika (tej, z której wieje wiatr). Pozycja ta ułatwiała przejście

Rysunek 1. Abordaż.



Rysunek 2. Taranowanie.





Rysunek 6. Uderzenie na tylną część floty przeciwnika z zachowaniem szyku liniowego.



Rysunek 7. Uderzenie na część floty przeciwnika z obejściem jego okrętów od przodu.



Rysunek 8. Uderzenie część floty przeciwnika z przerwaniem jego linii.

przed dziobem lub za rufą wrogiego okrętu. Taki manewr pozwalał znaleźć się w martwym polu ostrzału artylerii, która zgrupowana była głównie na burtach okrętów.

W pierwszym okresie stosowano manewrową taktykę liniową. Miała ona kilka odmian. Pierwszą było zmniejszenie odległości pomiędzy własnymi okrętami w linii i zmasowany atak na część eskadry przeciwnika. Często pozostawiano niewielkie siły dla związania pozostałych wrogich okrętów (rys. 6).

Drugim wariantem wykorzystywanym przy przewadze prędkości był skoncentrowany atak z obejściem okrętów przeciwnika. Polegał on na jednoczesnym zaatakowaniu z dwóch burt czołowych lub końcowych wrogich okrętów (rys. 7).

Ostatnim manewrem było przerwanie linii okrętów przeciwnika. Był to manewr najbardziej porządany na polu bitwy. Pozwalał on na odcięcie części sił przeciwnika i zniszczenie jej przy miejscowej przewadze liczebnej. Jeśli któryś ze stron udało się wy-

konać taki manewr, najczęściej stawała się ona zwycięzcą bitwy. Należy nadmienić, że taki manewr nie wymagał przewagi ilościowej, a jedynie wykorzystania błędów przeciwnika (rys. 8).

Manewrowe prowadzenie bitwy morskiej wymagało zgrania zespołów okrętów i wysokiej znajomości zasad nawigacji przez poszczególnych dowódców jednostek. Ponieważ nie można było w ówczesnych warunkach doprowadzić do takiego stanu poszczególnych flot, zaczęto wprowadzać do taktyki liniowej

zakazy. Doprowadziło to do usztywnienia szyku okrętów i odbierało inicjatywę dowódcom. W skrajnych przypadkach admirałowie po bitwie, w której nie trzymali się zasad określonych w regulaminach taktyki liniowej, byli stawiani przed sądem i skazywani nawet na śmierć. W takich warunkach bitwy przekształcały się w manewry mające doprowadzić do wyprowadzenia własnej floty na nawietrzną. Przy przewadze przeciwnika należało bezzwłocznie się wycofać. Jeśli dochodziło do starcia, to poszczególne okręty mogły atakować tylko i wyłącznie odpowiadające im w szyku przeciwnika okręty (rys. 9).

Na zakończenie chciałbym dodać, że przy stosowaniu powyższych wskazówek należy pamiętać o wpływie wiatru na działania ówczesnych jednostek morskich. Jeśli przyjrzy się mapkom, może Ci się wydawać, że ataki przeciwnika łatwo jest odeprzeć (dotyczy to szczególnie liniowej taktyki manewrowej), jednak wykonanie zwrotu przy nie sprzyjającym wietrze należało do najtrudniejszych manewrów.

Tyle w tym spotkaniu z bitwami morskimi. Za miesiąc zajmę się czasami nam bliższymi - epoką pary, a następnie lotnictwa.

Heinz Futerał
Marszałek Polny Klawiatury



Rysunek 9. Regulaminowa taktyka liniowa.



"I szedł ku nim; z jego ran sączyła się ropa, zaś z nozdrzy buchał odór gnijącego mięsa. Pośród gęstych oparów dusznego powietrza nie dostregali jego twarzy. Właśnie to, co mogło się zwać twarzą, stopiło się z resztą ciała i utworzyło z nią jedność. Widząc go, uświadomili sobie, że wkraczając do Przełęczy, popełnili grobową omyłkę."

Działo się to w porze wiosennego zrównania dnia z nocą i miało miejsce w odległej krainie, do której zwabiły nas opowieści o łatwym zarobku. Akurat brnęliśmy przez ponury las, kiedy to kilkanaście metrów przed nami zarysowała się nienaturalnie przycięta gęstwina paproci. W naszych umysłach pojawiła się jedna myśl, która kilka sekund później przybrała materialne kształty. Zasadzka! Jakby spod ziemi wyrosło nagle kilka humanoidalnych istot. Orkowie! Ich wyciągnięte do przodu żuchwy w szyderczym rechocie szczyrzyły w naszym kierunku pożółkłe kły. Nie było czasu do namysłu. Ich owłosione ręce zakończone długimi pazurami dzierżyły wyszczerbione, przerdzewiałe miecze. Kreatury rzuciły się na nas. Sekundę później dwie czarne strzały przeszły powietrze, by ostatecznie zakończyć swój lot. Z tą

chwilą dwaj orkowie bezwładnie padli na ziemię.

Pamiętaj, Wędrowcze, orkowie to wredne bestie, uwielbiające zadawać ból i cierpienie. Pojedynczo nie przedstawiają poważnego zagrożenia, gorzej jednak, jeżeli napotkasz większą ich ilość. Orkowie należą do szczepu goblinoidalnych, do którego można również zaliczyć inne zjadłe stworzenia, takie jak gobliny, hobgobliny i ogry. O ile orkowie, gobliny i hobgobliny są do siebie stosunkowo podobne, o tyle ogry są znacznie większe i silniejsze - wymagają specjalnej troski. Nie miej więc dla nich ani krzty litości!

"Szybko dobyli broni i uważnie rozejrzeli się. Dookoła słychać było złowieszcze wycie. Wycie wilków..."

Podróżując przez lasy, najczęściej spotyka się stworzenia charakterystyczne dla rzeczywistego świata. Mowa, rzecz jasna, o najzwyklejszych w świecie zwierzętach, np: niedźwiedziach (Ishar), leśnych lwach (Blade of Destiny), wilkach (Eye of the Beholder); często zdarzają się również istoty tylko przypominające zwierzęta, zmutowane i wyolbrzymione przez wyobraźnię pro-

Niechaj wrota TAWERNY otworzą się przed Tobą Wędrowcze, po raz czwarty. Wracając zdroniony z odległych podróży, odnajdując zagubione skarby i unieszczęśliwiając żony najemników we wrogich armiach, zasiądź przy ławie i wypij kubek grogu za spokojną przyszłość (czy aby rzeczywiście spokojną?).

gramistów: gigantyczne skorpiony (Dungeon Master, Betrayal at Krondor), olbrzymie szczury (Dungeon Master etc.), wielkie mrówki (Eye of the Beholder) oraz monstrualne jaszczurki, zwane przez niektórych smokami (występują w większości gier RPG). Bez wątpienia ziejące ogniem smoki są najbardziej odrażającymi i niebezpiecznymi stworzeniami z wyżej wymienionych, aczkolwiek pozostałe również mogą zakończyć Twoją podróż w trybie przyspieszonym. Jako że istoty te zostały wypaczone w swoich rozmiarach, ich możliwości są także spotęgowane, wobec tego do istot tych powinienes, Wędrowcze, podchodzić z wyrozumiałością (tj. z kilkoma ognistymi kulami w zapasie i magicznym toporem +100). Zwykle gigantyczne zwierzęta nie należą do najszybszych i najprawdopodobniej uda Ci się przed nimi uciec, choć bacz, abyś nie trafił na wyjątek od tej reguły.

W wyniku wielowiekowych eksperymentów "genetycznych" prowadzonych przez szalonych magów powstało wiele "krzyżówek" - przede wszystkim ludzi i zwierząt. Przykładem może być pająkoczwłowiek (taki rolęjowy Spiderman) z pierwszej części Eye of the Beholder.

"Szuranie za ścianą zdawało się przybliżyć i przybliżyć. Wkrótce uświadomił sobie, że to nie on jest myślim..."

Wypaczający wpływ magii oraz, a może przede wszystkim wyobraźni programistów spowodował, iż po świecie włóczy się wiele zmutowanych, w połowie fantastycznych zwierząt (niekiedy również i inteligentnych). Niektóre (jest ich jednak stosunkowo mało) są agresywne i niebezpieczne dla podróżnych. Ba, w czasie jednej z naszych wypraw uratowaliśmy z rąk goblinów pegaża (dla niewtajemniczonych - uskrzydłone zwierzę przypominające konia), który to w podzięce pozwolił się nam dosiąść. Zdecydowana większość na wpół zmutowanych bestii pragnie śmierci i zniszczenia, a ponad wszystko - pożywienia (pevien zaprzyjaźniony smok powiedział mi, że podróżni to bardzo smakowity kąsek). Do takich bytów możemy zaliczyć przykładowo harpię (m.in. Blade of Destiny) - nieudolne i odrażające połączenie kobiety (korpus i głowa) z drapieżnym ptakiem (dolna część ciała i skrzydła). Te złe i krzykliwe bestie napadają na wszystko, co żywe (poza innymi harpiami). Paskudna ewolucja dopadła również rośliny i w róż-



nich krainach rosną twory krwiożercze i mimo że nie bezmózgie, przepelnione nienawiścią. Rada na nie jest tylko jedna, Wędrowcze: wystrzegaj się wszystkich tych kreatur, a jeżeli już zostaniesz zmuszony do walki, wówczas napieraj z całą determinacją i agresją, by jak najszybciej ukrócić żywot tych przeklętych sług Sił Ciemności i Chaosu.

"Zza rogu korytarza słyszeli przybliżający się paskudny, przyprowadzający o mdłości odgłos, przypominający obrzydliwe mlaskanie."

Umysły bogów (tj. programistów) i twórców dzieł, którymi zostali oni natchnieni, okazały się jeszcze prężniejsze i zamiast mutować istniejące już zwierzęta, zdecydowali się stworzyć własne, odrażające "konstrukcje". Zaliczyć tu można wszystkie bezkształtne twory: kałuże mazi (Black Crypt, Dungeon Master), jak również zwierozorośliny o wyglądzie niemożliwym do opisania (wyobraź sobie, Wędrowcze, ociekającą śluzem "istotę" przypominającą nieco grzyba - poruszającą się i chłostającą swymi mackami wszystko, co żywe). Inne stworzenia mają bardziej naturalne, choć nadal niezwykle nienaturalne kształty. Przykładem mogą tu być wyverny (Betrayal at Krondor) - paskudne stworzenia, przez niektórych nazywane małymi smokami. Nie zięją one, co prawda, ogniem, jednakże ich pazury mogą skutecznie powstrzymać co słabszych poszukiwaczy przygód. Cóż, podobnie jak w przypadku poprzedniej grupy monstrów, tak i tutaj będziesz musiał zwalczyć strach, użyć całej swojej siły i waleczności i ostatecznie zniszczyć Zło lub skończyć jako krwisty posiłek.

"Nigdy ich nie widział, nigdy nawet nie wierzył w ich istnienie. Teraz jednak, gdy ujrzał ich, tylko potężna siła

woli powstrzymywała go przed paniczną ucieczką. Pozostał w ukryciu, mając głęboką nadzieję, że po śmierci, jakakolwiek by ona nie była, nie zostanie jednym z nich."

Powoli, acz nieubłaganie, dochodzimy do bytów najstraszliwszych, bowiem wybitnie nienaturalnych, których konfrontowanie bez wątpienia nie jest na porządku dziennym. O ile jeszcze harpie, czy wyverny można do czegoś przyrównać, o tyle istot, o których za moment - na pewno nie. Do wytworów takich bez wątpienia należą żywe trupy, ożywieńcy, martwiacy czy umrzyki, jak kto woli. Zaliczyć do nich można szkielety (Dungeon Master), zombie i mumie (wszystkie: Blade of Destiny). Do żywych trupów można zakwalifikować również wszelkie byty eteryczne typu: zagubione dusze, duchy, zjawy, upiory itd. Istoty te są niebezpieczne, gdyż często potrafią korzystać z magii i przenikać umysły swoich ofiar, wzbudzając w nich grozę. Aż ciarki człowieka przechodzą.

Znacznie gorsze od powyższych stworów są istoty, które je przyzywały. Zwykle są to potężni czarnoksiężnicy, zwani niekiedy nekromantami. Nierzadko zdarza się, że destrukcyjna, mutująca magia wypaczyła ich do stanu, w którym nie można nazwać ich zwykłymi ludźmi. Niosą ze sobą to, co umiłowali sobie ponad wszystko - śmierć.

"Słabe światło świec oświetlało posępne lico czarnoksiężnika i wyrysowany przez niego pentagram. Gdyby ktoś inny był na jego miejscu i wiedział, co się za chwilę wydarzy, zapewne wolałby się nigdy nie narodzić. On jednak wyzbyty był z resztek człowieczeństwa i na niczym mu nie zależało."

Opowiemy Ci teraz, Wędrowcze, o istotach, których, mam

nadzieję, nigdy nie spotkasz. Wyobraź sobie przerażające stworzenia, które przybyły z innych sfer. Często zdarza się też, że są one stamtąd sprowadzane przez szalonych magów, którzy ukochali sobie mroczną sztukę władania demonami.

Istoty te są nadzwyczaj potężne i niebezpieczne z racji tego, iż posługują się magią, wywodzącą się z najciemniejszych kręgów piekieł. Magia to jednak nie jedyne zagrożenie z ich strony. Większość z nich potrafi zawładnąć ludzkim umysłem i doprowadzić go do granic obłądu. Demony są również doskonale wyćwiczonymi żołnierzami w służbie swych ciemnych władców. Wędrowcze, o ile jesteś przy zdrowych zmysłach, trzymaj się od demonów i osobników je przyzywających jak najdalej, a jeżeli już staniesz oko w oko z jednym z nich, użyj całej swojej siły i magii (bez odpowiedniego wyważenia obu tych czynników Twoje ciało i dusza zostaną unicestwione). Unicestwienie demona na pewno nie będzie sielanką, nawet jeżeli Ty i Twoja drużyna jesteście odpowiednio wyszkoleni i wyposażeni (wtedy przy najmniej istnieje cień nadziei, iż przetrwacie).

Demony są sługami i wykonawcami rozkazów swoich mrocznych panów, którzy najczęściej są bogami, jednakże zdarza się, że jakiemuś potężnemu śmiertelnikowi uda się zachować kontrolę nad jaźnią demona. Właśnie "Tym Największym" chcielibyśmy poświęcić kilka ostatnich słów.

Zwykle na dnie każdego lochu, na krańcach każdej nieokiełznanej puszczy i każdej mrocznej krainy ostatecznie spotkasz "Tego Jedyne". Bitwa z nim na ogół jest najbardziej krwawą jatką, w której dane Ci było uczestniczyć. Chyba że po prostu pozostaniesz bierny i dasz się rozer-

wać na strzępy. Aby móc pokonać "Największego", zwykle będziesz musiał odnaleźć potężny artefakt (lub też artefakty - jak w Black Crypt), choć nie jest to regułą (np. w Betrayal at Krondor). Wróg dysponuje niewyobrażalną wręcz mocą magiczną, zazwyczaj znacznie większą, niż Twój najpotężniejszy czarodziej, Ty jednak jesteś z drużyną, a on sam - i to jest Twoja największa przewaga (choć np. w Betrayal at Krondor ów "Najpotężniejszy" przyzywa sługi).

"Czarnoksiężnik, do niedawna jakże potężny, był już niczym lepszym od zwykłych zwłok. Jeden z bohaterów podszedł do niego, podniósł jego symbol władzy - czarną laskę i złamał ją o kolano..."

DOBRE SŁOWO NA DROGĘ

Już świta i nasz czas powoli dobiega końca. Ostatni pijani goście są właśnie wynoszeni. Skrzypieniem zamkniętych drzwi żegnamy się z Tobą, Wędrowcze. Wierzymy, że w przyszłym miesiącu przyłączysz się do nas raz jeszcze, by przeżyć w TAWERNIE kolejne niezapomniane chwile. Do zobaczenia!

**Szymon Grabowski
Tomasz Hałuszkiewicz**

PS. Wszelkie uwagi przysłać prosimy na pergaminach pocztowych do TAWERNY mieszczącej się w Gdyni, przy ulicy Rozewskiej 28, kod pocztowy: 81-055.

PS 2. Wszystkie cytaty pochodzą z planowanego do wydania zbioru opowiadań pt. "W OBJĘCIACH LWA" autorstwa Szymona Grabowskiego i Tomasza Hałuszkiewicza.



S.O.S.

Witajcie po wakacjach. Jak wynika z Waszych listów, nie próżnowaliście. Namietnie graliście w Wasze ulubione gry i poszukiwaliście nowych, niekiedy lepszych rozwiązań. Nie ze wszystkim udało Wam się jednak uporać. Dlatego też napisaliście do mnie. Dzisiaj ponownie sięgnąłem do wora z listami i wyciągnąłem te, na które staram się poniżej odpowiedzieć.

COLONIZATION

W jaki sposób nawiązać kontakt handlowy z krajami w Ameryce w "Colonization"?

**Marcin Nowaczyk
Środa Wielkopolska**

Kontakt handlowy z obcymi krajami można nawiązać na dwa sposoby: drogą morską oraz lądową. Pierwszy sposób polega na tym, że musisz zakupić statek (jeden posiadasz na początku gry, jeśli go nie straciłeś to na razie powinien wystarczyć) i załadować go towarami w jednym ze swoich portów, przy czym jeśli zrobisz to we własnym (tzn. nie w stolicy) nie będziesz musiał płacić za towary. Żeby tego dokonać należy wpłynąć do portu, wejść do miasta, kursorem kliknąć na dany towar i trzymając go przesunąć do pustego okienka pod statkiem, a następnie puścić. Wówczas w tym miejscu pojawi się ikonka towaru. Jeśli już załadujesz żądane towary wówczas wypływasz statkiem i kierujesz się do portu naszych przyjaciół - obcokrajowców. Wówczas robisz ruch, jakbyś chciał do niego wpłynąć, a pojawi się spis towarów, które chcesz wymienić (lub sprzedać). Po dokonaniu wyboru, czym będziesz handlować pojawi się propozycja wymiany. Możesz ją zaakceptować, bądź odrzucić. Nie masz możliwości negocjacji.

Drugim sposobem jest handel drogą lądową. Musisz jednak mieć Wagon Train, czyli pociąg. Załadunek odbywa się w ten sam sposób jak wyżej. Oczywiście zaletą tutaj jest możliwość dotarcia do wszystkich miast na tym samym lądzie. Natomiast wadą jest mała ilość ruchów. Poza wymianą handlową z obcymi krajami istnieje jeszcze handel z plemionami indiańskimi. Wówczas możesz handlować wyłącznie drogą lądową, przy czym możesz negocjować cenę. Jest to niezwykle przydatne, gdyż przebicie może być kilkakrotnie.

TAJEMNICA STATUETKI

Posiadam grę "Tajemnica Statuetki" i mam pewien problem z nią związany. Otóż potrafię dojść do więzienia i robię w nim następujące rzeczy: zapalam światło, opluwam wyłącznik aż do skutku, opluwam drzwi aż do skutku (gdy zabraknie mi śliny korzystam z plamy wilgoci), krzyczę w stronę dziurki od klucza: "zginiesz szczurze", wyrywam kabel zasilający, opluwam buty strażnika. Niestety

nie wiem jak podłączyć kabel do klamki. Próbowałem już każdej możliwości i naprawdę nie mam pojęcia jak to zrobić. Posiadam do wyboru możliwości: użyj, zbadać, wyrwij, opluj, krzyknij, otwórz. Gdy ustawiam użyj kabla wchodzi strażnik i torturuje mnie. Posiadam oryginał, więc nie kapuję co się mogło stać.

**Przemysław Szeląg
Chrzanów**

Niektórzy z Was zarzucają mi, że podaję zbyt obszerne podpowiedzi. Przecież jeśli ktoś nie chce wiedzieć co zrobić dalej, to nie musi czytać, tylko sięgnąć po to w ostateczności. Tym razem dla próby podam tylko mały fragment rozwiązania: po dokładnym opluciu całego przełącznika zaznaczyć śliną wąski pasek od przełącznika do klamki. Jestem ciekawy, czy to wystarczy.

PERIHELION

Na giełdowej wersji "Perihelion" nie mogę wpisać kodów do Net stacji. Po rozmowie z cyborgiem i biocenorem dostałem kody Global i Psycho, ale nic mi one nie dają. Zawsze wychodzi, że nie ma takiego rozkazu. Co mam więc zrobić?

**Grzegorz Olejnik
Kraków**

W oryginalnej wersji gry powinien otrzymać trzy kody: Psycho, Global i Indigo. Pod dwoma ostatnimi nie ma nic ciekawego, natomiast pod pierwszym szef wygrzebał raporty naukowe (pliki report1 i report2). Prawdopodobnie problem Twój wynika z braku oryginalnej wersji gry.

DARKSEED

Mam ogromny problem z grą "Darkseed". Pojawił się on w pierwszym dniu gry w bibliotece miejskiej, gdzie należy wziąć i przeczytać gruba, zieloną książkę (nie wiem jak mam ją wziąć, a w zasadzie która to jest, bo jest ich kilka). Drugim problemem jest jak otworzyć kryptę rodziny TUTTLE.

**Michał Saklak
Sosnowiec**

W środku biblioteki, zaraz przy wejściu zauważyłem spinę do włosów. Podnieś ją i zagadnij bibliotekarkę. Da Ci zamówiony tomik poezji. Przeglądając go doznasz halucynacji. Po tym zdarzeniu wręcz jej kartę biblioteczną. Skieruje Cię do regału oznaczonego literą "C". Podejdź do niego, a powinieneś odnaleźć właściwą książkę. Będzie ona miała w środku wyrwaną kartkę z pamiętnika. Z niej dowiesz się o kluczu połączonym przez starego Tuttle'a i sposobie otwarcia grobowca. Następnie udajesz się na cmentarz. Jako, że chodzi o największy grobowiec, odnajdziesz go bez trudu. Naciśnij kolejno kamień po lewej, nad

dzwiami i po ich prawej stronie. Otworzą się drzwi. Wewnątrz otwórz urnę z prochami Joeego Tuttle'a. Znajdziesz klucz do zegara.

JURASSIC PARK

Mam problem z grą "Jurassic Park" w wersji na A600. W pierwszym levelu biorę ze sobą chłopaka i idę otworzyć drzwi bunkra za pomocą terminalu. Biorę z niego narzędzia, którymi otwieram kanalizację. Znajduję tam kartę z moim zdjęciem. Kiedy znajdę w kanalizacjach dziewczynę chcę, żeby poszła za mną ale nic nie skutkuje. Jak to zrobić?

**Natalia i Bartosz Dawidowscy
Poznań**

Lex (tak właśnie ma na imię ta dziewczynka) może opuścić to miejsce wyłącznie na skrzyni, którą musisz pchać przed sobą. Widocznie dziewczyna nie umie pływać.

POWER MONGER

Jestem posiadaczem komputera Amiga 600. Kupiłem grę "Power Monger", czyli Potężny Kupiec. Po wgraniu gry, wybraniu opcji i wyborze wyspy, na której gra ma się toczyć, pojawia się wycinek mapy, pod którym należy wpisać kod. Tutaj właśnie zaczyna się mój kłopot. Jeżeli wpiszę się zły kod, komputer mówi to i można tylko obejrzeć wersję demonstracyjną gry. Proszę o pomoc. Czy istnieje gra "Master of Orion" na Amigę 600?

**Zbyszek Kowalski
Warszawa**

Czyżbyś kupując grę nie otrzymał instrukcji wraz z kodami? Jeśli nie to niestety nie mogę nic na to poradzić. Nie piszesz nic o tym, czy gra jest piracka czy legalna. Jeśli ta druga, to możesz się zwrócić do sklepu, w którym ją kupiłeś, jeśli pierwsza to oczywiście nie ma o czym mówić. Jeśli chodzi, o drugie pytanie, to niestety ta gra nie jest przeznaczona na Twój komputer i mam duże wątpliwości czy będzie.

ELWIRA 2

Gdzie jest magiczna torba i jak się dostać do Elwiry (ciało Frankiego mi zawadza)?

**Jakub Woźniak
Jastrzębie**

Niezbyt obszernie opisałeś swój problem. Jak to bywa w tego typu grach, trzeba cofnąć się trochę wstecz, żeby przekonać się czy wszystko zrobiłeś prawidłowo. Po użyciu czaru SUMMON STORM piorun uderzy w miedziany pręt, przez co zostanie uruchomiona aparatura w pomieszczeniu, w którym znajduje się Monstrum Frankie's. Zejdź do piwnicy i wejdź do pokoju z aparaturą. Podejdź do urządzenia i zwiększ napięcie przepływającego prądu za pomocą dźwignien. Przygotuj obciążki. Z chwilą kiedy pobudzone impulsami elektrycznymi Monstrum ruszy w Twoim kierunku przetrnij obciążkami druty z le-

wej strony czaszki (przyciśnij dłużej lewy przycisk myszki aż ukaże się rączka i najedź nią na druty przy czaszce). Jeśli zrobisz to dobrze, wówczas Monstrum zatrzyma się. Wystarczy wziąć jego skalp, mózg i serce. Udaj się do studia nr 3, wejdź do kaplicy, zrób czar RESURRECT i użyj go na leżącym kapłanie. Kiedy się ocknie daj mu kielich napełniony krwią, który musisz zabrać z ołtarza z 10 czarnymi świecami w Studiu nr 2 (Nawiedzony Dom). Krew jest na półmisku w jadalni. Wówczas kapłan robi PENTAGRAM. Wróć z powrotem do Monstrum Frankie's. Za jego plecami znajdują się strzeżone przez niego drzwi do celi, gdzie uwięziona została Elwira. Uwolnij ją i przeszukaj celę. Znajdziesz tam magiczną księgę. Mam nadzieję, że teraz już sobie poradzisz.

THUNDERHAWK COMBAT AIR PATROL

1. Posiadam grę "Thunderhawk". Grałem we wszystkich rejonach oprócz Indii i Antarktydy. Za każdym razem, gdy próbowałem tam grać, podczas informacji o misjach gra się zawieszała. Co mam robić, żeby działała prawidłowo?

2. Czy mógłbyś podać tłumaczenie funkcji menu i klawiszy?

**Artur Pietrek
Pszczyna**

1. Błąd może zależeć od wielu czynników. Być może masz uszkodzone ścieżki na dysku, bądź też po prostu źle przegrałeś grę. Niestety nie jestem w stanie Ci pomóc, mogę tylko poradzić byś zwrócił się do sklepu, w którym grę kupiłeś o wymianę.

2. Na początek menu:

PILOT ROSTER - nazwiska wszystkich pilotów, zarówno żywych jak i martwych. W dolnej części masz następujące opcje: wybór pilota, informacje o nim, usunięcie nazwiska i wpisanie własnego, zapis gry
SERIAL LINK - możliwość gry w dwie osoby poprzez złącze szeregowo (oczywiście na dwóch komputerach)
INSTANT FLIGHT - pojedynczy lot
CONFIG - ustawienie różnorodnych parametrów gry
TRENING - tutaj masz szansę potrenować przed rozpoczęciem zasadniczej gry
SINGLE MISSION - możesz wykonać jedną z czterech misji. Do wyboru masz następujące opcje: OVER TARGET - natychmiastowe odnalezienie celu, FLIGHT DECK - tutaj musisz sam natrafić na cel
BEGIN CAMPAING - tutaj rozpoczyna się cała zabawa. Na początek musisz wybrać aktywnego (żywego) pilota. Znajdziesz się w pokoju odpraw i tutaj trafią do Ciebie w kolejności:
- szczegóły misji
- informacje o samolotach alianckich znajdujących się w powietrzu
- krótki film o celu
- informacje o wyrzutniach SAM
- informacje o ilości paliwa potrzebnej do ukończenia misji i miejscu, gdzie można zatankować
- informacje potrzebne do nawigacji
- częstotliwości radiowe dla wojsk alianckich



S.O.S.

Obok tablicy znajduje się dalekopis, z którego dowiesz się o warunkach meteorologicznych panujących podczas misji. Po prawej stronie pokoju stoi komputer. Tutaj możesz obejrzeć trójwymiarową mapę działań. Poniżej możesz znaleźć następujące opcje:

VIEW - możliwość obejrzenia całej mapy (FULL), celu i jego położenia (TARGET), punkty docelowe dla autopilota (WAYPOINT), wszystkie obiekty wroga (THREATS).

WAYP - służy do ustalania punktów odniesienia na mapie

MISC - ustawienie mapy

W głębi drzwi znajdują się opcje: **MEDICAL OFFICER** - możliwość omińnięcia niechcianej misji poprzez udanie się na badania tracąc jeden dzień **HANGAR DECK** - przejście do uzbrajania samolotu

FLIGHT DECK - omińnięcie wyżej wymienionej opcji i natychmiastowe znalezienie się w samolocie z klasycznym uzbrojeniem

WAR ROOM - przejście do mapy akcji **MESS ROOM** - przejście do początkowego menu

Klawiszologia:

[F1] - widok z kabiny

[F2] - widok zza samolotu

[1-4] i [6-9] - kąt widzenia

[5] - powrót do kabiny

[0] - widok z góry

[/] i [*] - oddalanie i przybliżanie widoku

[Q] i [D] - obracanie widoku w lewo i prawo

[F3] - przelot samolotu

[F4] - drugi widok zza samolotu

[F5] - widoki na obiekty naziemne

[F6] - ogólny widok z góry

[F7] - to samo co [F2]

[F8] - widok na lotniskowiec

[F9] - widok zza wystrzelonej rakiety

[F10] - laserowy podgląd celu

Klawisze w kabinie [F1]:

[Shift] + [F1 - F10] - ciąg silników

lewy [Alt] / prawy [Alt] - włączenie

i wyłączenie silnika lewego / prawego

[1] - zmiana widoku ekranu wyświetlacza

[2] - jak wyżej tylko drugiego wyświetlacza i tylko w F-18

[9] - obrót widoku z kabiny w prawo

[0] - obrót widoku z kabiny w lewo

[Help] - zwiększenie ciągu

[Del] - zmniejszenie ciągu

[Ctrl] - przełączanie broni

[Tab] - tryby HUD

[T] - szukanie celu w powietrzu

[Shift] + [R] - włączanie namierzania rakiet

[Enter] - odpalenie pocisku

[I] - podświetlenie kokpitu kabiny

[.] - przybliżenie i oddalenie widoku

[/] - widoki na jednostki latające

[Backspace] - oglądanie celu przed jego zniszczeniem

[A] - wystawienie haka do lądowania na lotniskowcu

[G] - podwozie

[L] - wystrzelenie z katapulty lotniskowca

[B] - hamulce powietrzne

[F] - flary

[D] - dipole

[Shift] + [Shift] - katapulta

[Shift] + [Z] - zwolnienie czasu

[W] - zmiana wyznaczonego wcześniej punktu docelowego

[Z] - przyspieszenie czasu

[C] - mapa

[V] - noktowizor

[N] - szukanie częstotliwości przez radio

[P] - pauza

[J] - joystick

[M] - mysz

[K] - klawiatura

[Shift] + [Esc] - opuszczenie misji

ALONE IN THE DARK

Mam spory problem z pierwszą częścią gry "Alone in the Dark". Co mam uczynić w bibliotece? Goni mnie jakiś niebieski stwór, któremu nic nie mogę zrobić. Podobno znajduje się w tym pomieszczeniu jakaś ukryta komnata, ale nie wiem jak do niej się dostać. Słyszałem, że trzeba użyć jakiejś książki, ale ja posiadam kilka. Proszę więc abyś napisał w jaki sposób (rzucić, przeczytać czy położyć) i w którym miejscu biblioteki, gdyż ta jest dosyć duża.

**Simon
Bydgoszcz**

Przed wejściem do biblioteki powinienś przygotować sobie lampę i szybko wejść do pomieszczenia. Teraz wszystko zależy od tego jak prędko zorientujesz się w sytuacji. Po wejściu połóż lampę na ziemi, następnie pobiegij do końca w lewo i potem w prawo. Powinieneś znaleźć ukryty mechanizm. Wstaw w niego fałszywą książkę i wejdź w otwarte w ten sposób przejście. Z ukrytego pomieszczenia weź talizman i sztylety z szafki. Jeśli chcesz czytać książki rób to lepiej wewnątrz pentagramu. Użyj teraz trzeciego sztyletu i pokonaj bibliotekarza. Zabierz lampę i wyjdź przez drzwi po drugiej stronie. Dalej spróbuj poradzić sobie sam. Jeśli to Ci nie wystarczy, napisz.

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

Jak zainstalować grę "All New World Of Lemmings" na dysk twardy. Jest tam co prawda jakiś install, ale nie bardzo chce działać. Gdy go uruchomię pojawia się napis "Please insert volume L3". Nie wiem co robić. Otwieram na twardej nową ikonę i nazywam ją L3. Instaluje dalej i to samo. Co mam zrobić?

**Speco
Gdańsk**

Poszedłeś dobrą drogą. Należało utworzyć nowy katalog i nazwać go L3. Następnie w katalogu "s" odnaleźć plik "user - startup" i wpisać do niego następującą linię:

Assign L3: dh1:gry/L3

Oczywiście musisz wprowadzić własną ścieżkę dostępu. Podałem jedynie przykładową.

IBM PC

Mam pytanie sprzętowe.

1. Czy jeśli kupię IBM PC 486 SX z 2 lub 1 MB RAM to będę ją mógł rozszerzyć do 4 MB bez zmiany płyty głównej?

2. Czy w obudowie Mini - Tower zmieści się: napęd dyskiety 1.44 MB, CD-ROM, karta muzyczna i dwa twarde dyski?

**KAT
Białystok**

1. Nie będziesz musiał zmieniać płyty głównej, wystarczy, że zmniejsz te 2 MB na 4 MB.

2. Wszystko to zmieści Ci się, chociaż miejsca będzie mało. Przy dobrym ułożeniu wszystko powinno dobrze działać.

SKRZYŃKA KONTAKTOWA

W numerze 7/95 zamieściłem odpowiedź Mirka wraz z jego pytaniem. Jeden z czytelników stale współpracujący z naszym pismem - Kamil Szafara nadesłał odpowiedź. Przypomnę, że chodzi o grę "Labirynth Of Time".

1. Klucz z biura szeryfa otwiera szafę w pokoju hotelowym blisko windy.

2. Schemat poprawnego ułożenia ponumerowanych kwadracików narysowany jest na ścianie w jednym z pokoi, do którego można dotrzeć po przejściu ogrodowego labiryntu.

3. Właz do kopalni otwiera się przełączając żółtą dźwignię w bibliotece.

4. W pokoju z figurką sokoła leży klucz do celi szeryfa (po prawej stronie).

5. Card Key wkłada się do maszyny w gabinecie luster. Gałki mechanizmu to przełączniki teleportu.

6. Do zniszczenia pilnowanego przez Minotaura serca labiryntu potrzebujesz MAYAN TALISMAN, lecz wcześniej musisz zamalować obydwie lustra.

Przyzwyczajaliśmy się do tego, że podpowiadający ma także jakieś problemy. Otóż Kamil nie może poradzić sobie z ukończeniem gry "The 7th Guest". Oto jego list:

Kiedy rozwiążę wszystkie zagadki, poza ostatnią na mapie jasnym kolorem oznaczone są: wejście do labiryntu (kratki), korytarz na drugim piętrze i tajny pokój. Zagadkę z kratkami rozwiązałem (inaczej nie dostałbym się do labiryntu). Na korytarzu chyba nie ma żadnej zagadki (jeśli jest to gdzie?). Do tajnego pomieszczenia nie mogę się dostać, bo nie mogę znaleźć wejścia do niego. Jedyne drzwi, których nie mogę otworzyć to te w kuchni po lewej stronie za lodówką. Co robić???

Myślę, że czytelnicy także pomogą Kamilowi. Na tym nie kończy się jego list. Oprócz wcześniejszej podpowiedzi Kamil ustosunkował się do porady Marcina Dzierlińskiego zamieszczonej w numerze 7'95. Oto kolejny fragment jego listu:

W ostatnim numerze Marcin próbował dawać rady na temat uruchamiania gier na PC-tach z 4 MB RAM. Niezbyt mu to wyszło, gdyż to co napisał pochodziło prawdopodobnie z instrukcji obsługi jakiejś gry. Postanowiłem więc zająć się tym tematem. Oto rezultat:

JAK URUCHAMIAĆ GRĘ NA 4 MB RAM?

1. Jeśli gra uruchamia się nie korzystając z żadnych dodatkowych programów typu DOS4GW czy 32RTM, zwolnij jak najwięcej pamięci bazowej i EMS/XMS poprzez odpowiednią edycję autoexec.bat i config.sys. Jeśli nie wiesz jak to zrobić, użyj MEMMAKERA'a.

2. Jeśli gra korzysta z nakładki DOS4GW, to najlepiej uruchomić ją na komputerze wystartowanym "na czysto" (naciśnij [F5] po "pipnięciu" podczas bootowania).

3. Jeśli gra rusza, lecz masz problemy z dźwiękiem lub jeśli gra się zawiesza w jakiś czas po starcie, to prawdopodobnie oznacza to konflikt z menadżerem pamięci typu EMM386, QEMM czy 386MAX. Wtedy wystarczy tylko wystartować komputer nie włączając kłopotliwego menadżera (usuń odpowiednią linię w config.sys i/lub autoexec.bat lub wpisz przed nią REM).

4. Jeśli gra wymaga 8 MB RAM, to nie rezygnuj tak łatwo i pokombinuj: - spróbuj znaleźć plik, w którym zawarte są dane na temat wymagań gry i dokonaj w nim drobnych zmian (wiadomo po co)

- uruchom grę z Windows - będzie chodziła powoli, może się zawiesić lub nie ruszyć wcale, lecz czasem działa (uruchomiłem np. demo Wing Commandera III)

- nie poddawaj się po pierwszym niepowodzeniu. Czasem trzeba próbować kilka razy.

5. Dobrze rady na koniec:

- usuń driver myszy z autoexec.bat - uruchamiaj go w razie potrzeby - jeśli gra chodzi z CD-ROMu to nie zapomnij o uruchomieniu odpowiednich driverów

- jeśli Twoja karta dźwiękowa wymaga uruchomienia pewnych programów czy driverów to nie zapomnij o nich

- stosuj się do rad zawartych w plikach READ ME

- nie zapomnij o podawaniu ustawień swojej karty dźwiękowej (Set Blaster...)

- jeśli nie chcesz edytować config.sys to podczas bootowania komputera wcisnij [F8] i potwierdź akceptację linii config.sys naciskając [Y] lub [N]

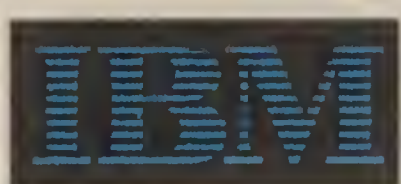
- nie korzystaj z nakładek typu Norton Commander, X-Tree czy Dos-shell.

Piszcie jak zawsze z dopiskiem S.O.S. lub Do YA. Czekam na Wasze listy, przypominając, że muszą być one napisane czytelnym pismem wraz ze szczegółowym opisem problemu. Jeśli gra ma kody, to należy podać ostatni dostępny. Do zobaczenia za miesiąc.

Wasz YA



HEY! HEY! Jak się czujecie po wakacjach? Zapewne wszyscy wypoczęli z ochotą ruszyliście do szkoły. Jeśli jednak macie chwilkę między odrabianiem lekcji to poczytajcie niniejszą rubrykę. Cóż, po otrzymaniu ostatnich listów od Was nasunęło mi się kilka spostrzeżeń. Niektórzy z Was zamiast przysyłać własne, sprawdzone kody po prostu przepisują je z innych gazet. Rubryka ta ma na celu pomóc w ukończeniu trudnych gier. Dlatego też przepisywanie i nie sprawdzanie poprawności kodów nie ma żadnego celu i nikomu nie przyniesie żadnych korzyści. Jeśli więc już postanowicie do nas napisać to naprawdę bardzo Was proszę piszcie czytelnie, zobaczcie wcześniej czy kod ten nie był już publikowany na naszych łamach i sprawdźcie, czy kod ten działa. Lepiej podać kilka porad, niż nic nie warty trik. Myślę, że po tych kilku słowach nie zraziłem nikogo z Was, a wręcz przeciwnie. Teraz na pewno z ochotą wpadniecie w wir pracy. Jak zapewne zauważycie Save Game wraca do łask. Jeśli zaczniecie przysyłać Wasze propozycje, to rubryka ta na pewno nie zniknie, a może nawet zwiększy swoją objętość. Wszystko w Waszych rękach. Zapraszam więc do lektury.



CAPTURE THE FLAG

Wciśnij [9] - zawodnik, którym sterujesz otrzyma 99 punktów ruchu. Trik ten działa na pełnej wersji gry, a nie na Shareware.

Kamil Szafara

DARK FORCES

KODY:

01. LASECBASE
02. LATALAY
03. LASEWERS
04. LATESTBASE
05. LADTENTION
06. LARAMSHED
07. LAROBOTICS
08. LANARSHADA

09. LAJABSHIP
10. LAIMPCITY
11. LAFUELSTAT
12. LAEXECUTOR
13. LAARC

LAREDLITE - zatrzymanie przeciwników

LAPOSTAL - maksimum broni i amunicji

LAIMLAME - nietykalność

LACDS - super mapa z detalami

LARANDY - szybsze przeładowywanie

LADATA - Twoje zamiary

LABUG - schylasz się niżej

LAPOGO - wyłącza sprawdzanie wysokości

LASKIP - zmiana poziomów

Kamil Szafara

COLONIZATION

Kiedy jesteś na ekranie wyboru kraju, koło Hiszpanii pojawi się czerwony prostokąt. Kliknij na niego a rozpoczniesz grę w kraju Spring, gdzie będziesz mógł kontrolować cztery narody jednocześnie.

Kamil Szafara

DESCENT

Wpisz **GABBAGABBAHEY**, następnie aktywne są:

MITZI - klucze

RACERX - nietykalność

SCOURGE - max. broni

FARMERJOE - menu poziomów

TWILIGHT - max. osłony

GUILE - płaszcz (niewidzialność)

MAP i [Alt] + [F] - mapa

Kamil Szafara

DOOM 2

1. Uruchom plik SETUP i naciśnij [F1] - menu.

2. Podczas gry, nie wykonując żadnej czynności napisz na klawiaturze:

idcleve 31 (lub **idcler 31**) - wgra się pierwszy level z pierwszego epizodu gry "Wolfenstein 3D"

idcleve 32 (lub **idcler 32**) - wgra się ostatni level z pierwszego epizodu gry "Wolfenstein 3D".

Tomasz Skrzyszowski,
Krosno Odrz.

GOD OF THUNDER

Kiedy na danym ekranie straciłeś dużo energii, magii czy pieniędzy, naciśnij [D]. Zginiesz lecz zaczniesz grę na tej samej planszy, a Twoja energia, magia itp. powrócą do poziomu, na którym były, gdy wchodziłeś na dany ekran i tak masz nieskończenie wiele żyć, więc warto to zrobić.

Kamil Szafara

HERETIC

QUICKEN - Gog Mode

RAMBO - maksimum broni

GIMMEXy - artefakty (x-litera z przedziału a-j; y-cyfra z przedziału 1-9)

SKEL - wszystkie klucze

RAVMAP - pełna mapa

KITTY - przechodzenie przez ściany

ENGAGExx - zmiana leveli

PONCE - poprawa zdrowia

SHAZAM - zwiększenie mocy broni

MASSACRE - zabicie wszystkich przeciwników na poziomie

COCKADOODLEDOO - zamiana w kurę

IDDQD - śmierć

IDKFA - strata broni

Kamil Szafara

SPACE HULK

Uruchom grę z parametrem CHEAT. Masz pewne zwycięstwo w misji, naciśnij [W] tylko gdy genokradcy podejda zbyt blisko.

Kamil Szafara

QUARANTINE

Kody do wszystkich poziomów:

2. OMNICORP IS ALL KNOWING

3. KEEP THE OPPRESSOR OPPRESSING

4. THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH

5. HAVE YOU HAD HYDERGINE TODAY

6. KEMO CITY IS A NICE PLACE TO VISIT

Kamil Szafara

SEAL TEAM

Jedną z trudniejszych misji jest porwanie (SNATCH). Gdy na celowniku będziesz miał Wietnamczyka, rzuć granat lub dwa z gazem łzawiącym M-7. Potem wydaj rozkaz przeszukiwania (SEARCH).

Tomasz Skrzyszowski,
Krosno Odrz.

SYNDICATE

Możesz zdobyć wóz policyjny - wystarczy jeden strzał z lekkiej broni i następnie trzeba wystrzelać wychodzących policjantów. Wozem policyjnym można jeździć po mieście niemal nieopstrzeżenie. Jeśli jednak zaczniesz strzelać z samochodu, możesz uważać się za namierzonego przez policję i agentów w mieście.

Tomasz Skrzyszowski,
Krosno Odrz.

THEME PARK

Wpisz się jako **HORZA**, a następnie:

[Ctrl] + [C] - więcej kasy

[Alt] + [Z] - wszystkie urządzenia

[Ctrl] + [Z] - wszystkie sklepy

[Shift] + [Z] - wszystkie dodatki (plotki itp.)

Kamil Szafara

Na początku gry do NickName wpisz: **THEMEPAR** - daje 16 milionów kasy.

Tomasz Skrzyszowski,
Krosno Odrz.

TERMINATOR RAMPAGE

Współrzędne punktów na mapie, w których znajdują się karty identyfikacyjne dla danych poziomów (nr levelu XY):

04. 52 22

05. 19 23

06. 8 76

07. 15 67

08. 79 41

09. 62 7

10. 44 53

11. 62 88

12. 45 45

13. 77 69

TRIKI



14. 22 41
15. 16 6
16. 97 92
17. 1 59
18. 56 37
19. 35 34
20. 84 3
21. 44 23
22. 45 47
23. 64 55 i 52 88

W levelu 23 znajdują się dwie karty magnetyczne.

**Tomasz Skrzyszowski,
Krosno Odrz.**

ZOOL 2

Kiedy jesteś na ekranie opcji wciśnij [Esc], wpisz **PHONE-BOOK** i znowu wciśnij [Esc]. W czasie gry:

0 (zero) - następna plansza
3 - plansza bonusowa
przytrzymaj [Ctrl] - super skok

Kamil Szafara



CANNON FODDER 2

Podobnie jak w pierwszej części gry nazwanie pliku z save game JOOLS powoduje awans jednego z Twoich żołnierzy.

**Krzysztof Niedzielski,
Wrocław**

ENDURO RACER

Podczas gry wpisz **CHEAT**. Odtąd:

[T] - dostajesz trochę czasu
[F] - jesteś szybszy niż zwykle

**Wojciech Nowicki,
Koło Brzeg**

FURY OF THE FURIES

Ukryte przejścia:

DESERT

1. Wskocz za palmę po lewej stronie planszy.
2. Zniszcz klocek koło windy w ścianie i wejdź.
3. W wodzie strzelaj w lewą stronę ściany, wtedy gdy rozwalisz klocek możesz wejść w otwór.
4. Aby zabrać pieniądze koło palmy należy czerwonym przegryźć ziemię tuż przy pniu palmy.

5. Przed Exit zawieś się na palmie nad Exit, gdy tabliczka zacznie się kręcić poczekaj kilkanaście sekund. Otworzy się przejście. Teraz wystarczy przegryźć czerwonym ziemię.

6. Przed Exit wejdź na windę żółtą, strzelaj w prawą ścianę pod Exit. Zniszczysz klocek i wtedy możesz wejść tam zieloną.

7. W basenie zniszcz klocek i wejdź tam.

8. Wskocz na pierwszą palmę - obsunie się z góry klocek, później będziesz mógł wziąć życie dodatkowe.

9. Odsuń klocek, spadnij, idź w prawo, liną odciągnij klocek, rozkruszyć skałę, weź pieniądze - odsuną się klocki. Przesuń duży blok w lewą stronę do dziury, weź życie i wejdź do powstałego przejścia. Później teleportuj się, znajdziesz się na początku planszy. Zejdź na dół i teraz idź w lewo. Odciągnij klocek, w oznaczonym miejscu spłynie woda, idź w prawo, pozbieraj pieniądze ale nie wchodź do Exit, wróć do basenu, w którym była kiedyś woda, przegryź skałę i teleportuj się, pozbieraj pieniądze, idź do Exit. 10. Wskocz za palmę, która jest po lewej stronie ściany.

Ogólne porady:

1. W miejscach oznaczonych strzałkami należy czerwonym przegryźć skałę.

2. Pieniążki należy zbierać, ponieważ 100 sztuk daje dodatkowe życie.

3. Sposób na dużą ilość pieniędzy: znajdź planszę, w której jest dodatkowe życie (1 UP), weź je, pozbieraj pieniądze i zabij się. Rób te kombinacje, póki się nie znudzisz.

**Wojciech Nowicki,
Koło Brzeg**

ISHAR III

Sposób na regenerację sił całej drużyny: umieść kursor myszki na lewej krawędzi ekranu, jednocześnie naciśnij [Alt], [Ctrl], [V], a następnie wciśnij lewy przycisk myszy.

**Krzysztof Niedzielski,
Wrocław**

F-117A

[Alt]+[P]+[C] - menu konfiguracyjne (to samo co w grze "Gunship 2000").

**Krzysztof Niedzielski,
Wrocław**

FIRST SAMURAI

Podczas gry wpisz **DIPUTS**. Odtąd klawiszami ze strzałkami zmieniasz poziomy.

**Wojciech Nowicki,
Koło Brzeg**

FIST FIGHTER

Wciśnij pauzę i naciśnij [E] - masz całą energię.

**Wojciech Nowicki,
Koło Brzeg**

KID CHAOS

Po wpisaniu poniższych kodów włączone zostają ukryte opcje gry:

**ARCADEGAMES
HARDASNAILS
BMNEPGHITJJ**

**Krzysztof Niedzielski,
Wrocław**

LOTUS III

Wpisz imię pierwszego i drugiego gracza jako: **BAKTOT-HEFISH**.

**Krzysztof Niedzielski,
Wrocław**

MORTAL KOMBAT 2

Kintaro najłatwiej pokonać Scorpionem stosując linkę. Nie należy po przyciągnięciu uderzać go w podbródek, ponieważ to nic nie da. To samo działa z Shao Khanem. Shao Khana można też pokonać Shang Tsungiem uderzając trzy razy 3 Skulls (lewo, lewo, prawo, prawo, Fire).

**Robert Podstawa,
Częstochowa**

ROAD RASH

Kod na nieśmiertelność:
01073TH

**Krzysztof Niedzielski,
Wrocław**

REALMS

Na początku broń swoich miast, zaatakujesz gdy gospodarka wroga legnie w gruzach.

Sebastian Babczyński

RUFF'N'TUMBLE

Kod:
3178

**Krzysztof Niedzielski,
Wrocław**

SUPER FROG

Wpisz **IN** podczas gry, a następnie [F10].

**Krzysztof Niedzielski,
Wrocław**

KODY:

LAS:

234644 - 3 podetap

747822 - 4 podetap

ZAMEK:

464364 - 2 podetap

984448 - 3 podetap

477444 - 4 podetap

CYRK:

343522 - 1 podetap

882311 - 2 podetap

091332 - 4 podetap

PIRAMIDY:

467464 - 1 podetap

182394 - 3 podetap

298383 - 4 podetap

LODOWA PLANETA:

452234 - 1 podetap

984841 - 2 podetap

383772 - 3 podetap

093152 - 4 podetap

KSIEŻYC:

387211 - 1 podetap

017632 - 3 podetap

398112 - 4 podetap

**Robert Postawa,
Michał Kmiecik,
Mariusz Pachuc**

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ

Możesz w sklepie sprzedawać jeden granat a za uzyskaną forsy kupić sobie 5 nowych, działa także z rakietami i amunicją.

Sebastian Babczyński

Wpisz podczas gry stojąc w bezruchu:



TRIKI

LENIN JEST WIECZNY - maksimum energii
DAWAJ MI PLANSZE - przenosi o poziom dalej
PRYSZCZ CI W OKO - nieśmiertelność
ILE WOLNEGO RAMU - odnawia energię
TRYBUS SPECJALUS - zobacz sam, naciśnij [Enter]

Kody:
03. SSIAEJJPAS
04. POZBDŁLRUZ
05. LKSOOOOHZE
06. RUÅHHHĆOĄŚ
07. OTBIIINÓN
08. OTSKKKKÓCW
09. CEŃONŃIFK
10. ŁIHNZZZEZL
11. UYMDĘGGMMC
12. YWZBALLSDD
13. ŁŁŁSPWWBSŁ
14. CDYWTSSLSK
15. ŻWĘDĘGGMEŻ
16. GJÓONZZEŃ
17. JJRGIDDYŚM
18. DWEACKKÓZZ
19. JNUHGĘŻAŁ
20. OJOÓSTTAWR
21. TCGTUÓÓKWW
22. WDLUTSSLCC
23. IRZGHĆCZZE
24. ŻBLYŻNNFZF
25. PEITUÓÓKNĘ

Krus

VIRUS

Trzymaj [Enter], naciśnij [P], a następnie [O]. Odtąd:
[L] - rakiet
[F] - maximum paliwa
[C] - niespodzianka

Wojciech Nowicki,
Kołobrzeg

MACINTOSH

EAT MY PHOTONS!

Wciśnięcie [Command] - [W] na ekranie misji pozwala na skok do każdego poziomu.

Wybrane klawisze:
[R] - zmiana zasięgu radaru
[Z] - wybór celu

Jeśli masz mało energii wciśnij [Esc] - samozniszczenie i restart. Mniej stracisz.

Kamil Szafara

NINTENDO

ARKANOID

Zbieraj spadające klocki:
czerwony z literą L - strzały
ciemno-niebieski - powiększenie paletki
niebieski - trzy piłki
zielony - piłka przyczepia się do paletki
jasno-różowy - przejście do następnej planszy
czarny - dodatkowe życie

Artur Bachan,
Warszawa

COMBAT

Naciskając równocześnie przycisk [A] i [B] wysyłasz swoje wojska do bitwy.

Artur Bachan,
Warszawa

DOUBLE DRAGON III

Trzymając wciśnięte przyciski [A] i [B] Turbo, naciskaj często [Start] - przenoszenie z planszy do planszy.

Artur Bachan,
Warszawa

NINJA II

Na początku idź zabić szefa nie ruszając innych. W przeciwnym razie szef się zdenerwuje i łatwo Cię pokona.

Artur Bachan,
Warszawa

NINJA III

Strzelaj do faceta w kasku aż go zabijesz. Zbierz to co po nim zostanie a dostaniesz niespodziankę.

Artur Bachan,
Warszawa

SUPER FIGHTER III

Grając M-Bisonem cofaj się przez 2 sekundy w lewo a następnie naciśnij równocześnie przycisk [A] i w prawo - wygrasz na pewno.

Artur Bachan,
Warszawa

CD32

DEATH MASK

Kody:
1. 52385
2. 22428
3. 84843
4. 22087
5. 38641
6. 06395
7. 33224

Krzysztof Niedzielski,
Wrocław

ATARI XL/XE

Zarzućcie mi, że nie podaję trików na ten komputer. Chyba sami wiecie, że niewiele osób ma już takie komputery. Mimo to, jeśli otrzymam od Was jakieś podpowiedzi to na pewno je wydrukuję. Dzisiaj pierwsze dwie.

HANS KLOSS

Na tytułowym ekranie wpisz: **HEAVY METAL** - od tej pory nie musisz jeść ani pić.

Łukasz Walentek,
Jasło

UCZEŃ CZARNOKSIEŻNIKA

Na ekranie tytułowym wciśnij [Control] + [E] - nieśmiertelność.

Łukasz Walentek,
Jasło

SAVE GAME

Nareszcie wspólnymi siłami ruszyliśmy ten dział. Dzisiaj dwa listy nadesłane przez Roberta Pawelę oraz Sebastiana Babczyńskiego. Każdy z nich trochę inaczej przedstawia podpowiedzi do tych samych gier. Nie chcąc żadnego z nich dyskryminować przedstawiam obydwie wersje. Mam nadzieję, że wkrótce odezwą się także inni znawcy grzebania w Save Game'ach. Nie chodzi mi o to, żebyście przepisywali je z innych czasopism, bo przecież nie w tym rzecz. Jeśli samemu udało Ci się dojść

do tego, bądź też sprawdziłeś inne informacje otrzymane od kolegi to możesz podzielić się swoimi spostrzeżeniami z czytelnikami. Oczywiście możecie przysłać zmiany na dyskietkach. Jest jeden warunek: jeśli chcecie otrzymać dysk z powrotem to do listu musicie dołączyć zaadresowaną kopertę zwrotną z naklejonym znaczkiem. Pamiętajcie jeszcze o tym, żeby adresować wyraźnie do rubryki "Triki" bądź też do "YA". Zaczynamy więc dzisiejszą sesję:

1869

Zmian dokonujemy w pliku xxx.Gam w katalogu Games pod 1333 wpisujemy FF FFFFh i mamy ponad półtora miliona.

Robert Pawela,
Rybnik

CIVILIZATION

1. Zmian należy dokonywać w pliku civil*.sve. Poprawki wy-czarowują dowolny pałac w ciągu jednej tury. Na początek należy wypełnić zerami bajty od offsetu 37258d do 37271d oraz od 37274d do 37295d. Teraz pod offsety 37258d, 37260d, 37262d, 37264d, 37266d, 37268d, 37270d wpisać 04h, a pod 37274d, 37276d, 37278d wpisać 03h. Ostatnia czynność to wybór pałacu. Dla rzymskiego nie robimy nic więcej, dla greckiego pod offsety 37282d, 37284d, 37286d, 37288d, 37290d, 37292d, 37294d wpisać 01h, a dla arabskiego pod powyższe offsety należy wpisać 02h.

2. Aby odkryć całą mapę, między offset 22208d a 26207d wpisujemy FF. Niestety na mapce w lewym górnym rogu nadal będzie czarno, ale przynajmniej wiesz gdzie są dobre ziemie i jak daleko od Ciebie.

Robert Pawela,
Rybnik

DETROIT

Dane w Save Game zachowywane są pod następującymi offsetami:

TRIKI



ZNACZENIE

2 bajty:

pracownicy dostępni	498d
pracownicy pracujący	502d
pracownicy zatrudnieni	506d
płaca pracowników	510d
technicy dostępni	500d
technicy pracujący	504d
technicy zatrudnieni	508d
płaca techników	512d

4 bajty:

pieniądze	528d
stan konta	536d
zadłużenie	544d

**Robert Paweła,
Rybnik**

Forsę znajdziesz w bajtach: 529-531, Twoje konto w banku to bajty: 537-539.

Sebastian Babczyński

DUNE II

Zmiany przeprowadzamy na dysku 4 w plikach SCEN* od 001 do 022.INI, gdzie * to A, H, lub O (Atrydzi, Harkonenowie, lub Ordosi). I tak dla pierwszej bitwy jest to plik SCEN*001.INI. Od bitwy drugiej do siódmej włącznie są to pliki od SCEN*002.INI do SCEN*019.INI (po trzy pliki na każdą bitwę). Dla bitwy ósmej pliki SCEN*020.INI i SCEN*021.INI. Oraz dla ostatniej bitwy (dziewiątej) jest to plik SCEN*022.INI. Teraz musisz znaleźć w każdym z tych plików ciąg znaków w kodzie ASCII. Oto ten ciąg: C....B.H.M. I teraz zmiany w hexach, zaraz po C (w hex.to 43) jest ilość gotówki jaką dostajesz na początku, zmień to na 7530 co odpowiada 30000 w układzie dziesiętnym. I dzięki tej prostej sztuczce możesz zacząć budowę bazy z 30 patykami w kieszeni.

Sebastian Babczyński

FURY OF THE FURIES

Szperamy w pliku Gamedat.bin. bajty, w których komputer zapisuje aktualny stan naszej gry to:

- 3d - Game A
- 5d - Game B
- 7d - Game C
- 9d - Game D

OFFSET

Podaję wartości odpowiadające odpowiednim poziomom (h):

Pustynia 6 - 05
Laguna 1 - 0A
Laguna 6 - 0F
Las 1 - 14
Las 6 - 19
Piramida 1 - 1E
Piramida 6 - 23
Góry 1 - 28
Góry 6 - 2D
Fabryka 1 - 32
Fabryka 6 - 37
Wioska 1 - 3C
Wioska 6 - 41
Zamek 1 - 46
Zamek 6 - 4B
Maszyna - 50

**Robert Paweła,
Rybnik**

HISTORY LINE 1914-1918

Aby uzyskać kasę potrzebną do budowy oddziałów trzeba wpisać:

NIEMCY:

pod OffSetem 8A4Fh - FFh

pod OffSetem 8A50h - 26h

FRANCJA:

pod OffSetem 8A51h - FFh

pod OffSetem 8A52h - FFh.

**Robert Paweła,
Rybnik**

K-240

Bajty:

Forsa:

Na budownictwo: 54289-54291

Na budowę statków: 54293-54295

Na wywiad: 54297-54299

Na budowę raket: 54301-54303

Minerały:

Poszukaj nazwy Twojego asteroidu, gdy ją znajdziesz poszukaj ciągu znaków (w hex) FFFFFFFFE (UWAGA!! może być różna ilość FF). Po FE następną wartością jest 00, wpisuj po niej, co dwa bajty wartość FF (FF00FF00...itd.) dla wszystkich minerałów. Uwaga czasami przekręca się licznik (w magazynie, nie przylatuje wtedy statek możesz go wyzerować FILE MASTEREM, lecz jeśli nie chcesz przerywać gry musisz po prostu osiedlić się na nowym asteroidzie (statek tam poleci).

Sebastian Babczyński

PIRATES

Niestety SG ma zmienną długość, ale jeśli zostanie nagrany na początku gry pod dziesięcioliterową nazwą to:

OFFSET ZNACZENIE

331d	ilość załogi
335d	ilość dział
337d	ilość żywności
339d	ilość cukru
361d	ilość towarów
358d	ilość gotówki (2bajty)
186d	własne oszczędności (2 bajty)

**Robert Paweła,
Rybnik**

REUNION

Zgraj stan gry na pierwszej pozycji i zapisz ile masz forsy oraz minerałów (wybuduj najpierw kilka magazynów). Przelicz wartości na system szesnastkowy.

Załaduj FILEMASTERA i skorzystaj tym razem z opcji DISK EDIT (gra jest niedosowa), swoje poszukiwania zacznij od ścieżki zerowej (T=0), szukasz nazwy pod jaką nagrałeś grę, pod nią znajduje się forsa (poszukaj). Poszukaj nazw systemów słonecznych oraz planet i gwiazd, szukasz ekranu na którym te nazwy się kończą, na samym dole znajdują się minerały zgromadzone w magazynach (znajdź je i odpowiednio zmień). Podobnie można zrobić z flotą (przeliczasz ile masz jakich statków we flocie potem szukasz tylko na dysku nazwy floty i zmieniasz dane).

Sebastian Babczyński

THEME PARK

Interesuje nas plik PARK A.g*. Forsa znajduje się w bajtach od 11 do 13. W bajt 13 wystarczy wpisać FF (w hex.).

Sebastian Babczyński

Forsa ukryta jest w pliku Gx (Twój pseudonim), gdzie X to numer nagrania: na 10 bajcie (liczby dodatnie zapisywane są w trzech bajtach) aby mieć 16M

trzeba wpisać FFFFFFF00. Stan pożyczki to bajty 18, 19, 20.

**Robert Paweła,
Rybnik**

SABRE TEAM

Na dysku drugim zapisane są dane poszczególnych komandosów. Zapisz sobie ich cechy, przelicz na system szesnastkowy i odpal FILE MASTERA. Gra jest niedosowa, na początku dyskietki poszukaj imion i nazwisk komandosów, zmień ich dane (na 99 w heksach to 63). Zmiany będą działały dopiero od rozpoczęcia nowej misji.

Sebastian Babczyński

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Pieniądze zapisane są pod offsetem 54742d w pliku CAR. Maksymalną ilością jaką powinien wpisać jest 05F5F0FFh.

**Robert Paweła,
Rybnik**

UFO - ENEMY UNKNOWN

Forsa znajduje się pod bajtami o numerach: 42882-42884. Podobnie jak w SABRE TEAM możesz zmienić cechy Twoich ludzi (nie przesadzaj!!).

Sebastian Babczyński

YA



MARKET

SPRZEDAM

Sprzedam Amigę 600 1 MB, joystick, mysz, podkład, 98 dysków z ciekawymi grami, książki, cały komplet 600 zł. **Mateusz Kasprzak** ul. Wolności 12/7, 64-100 Leszno, tel. 20-44-90.

Sprzedam Gamblera komplet od numeru 0/93 do 5/95 za 30 zł. **Sebastian Weiss** ul. Biskupia 12/28, Jarosław, 48-300 Nysa.

Sprzedam ŚGK 1-10/93, Gambler 1, 2, 4/94, Secret Serv 1, 2, 3, 6, 8/95, OP Secret 13-23 (1.5 zł/egz) 27, 28, 32 (1.5 zł/egz), 1, 2, 4-12 (0.5 zł/egz). **Mariusz Lerka**, ul. Wrocławska 25/20, 44-334 Jastrzębie Zdrój, tel. (036) 71-05-06 po 20:00.

Sprzedam czasopisma: Gambler 3, 6, 7, 8, 9/94, 2/95 (1.5zł), Gry komputerowe 1, 6-7, 11, 12/94 (1.5 zł), Top Secret 16/3, 18/5; C&A 10/94, Bajtek 10, 11/94, Amigowiec 6, 7/94; Computer Studio 5/93 (1.5 zł). **Jarek Jakubowski**, ul. Przemysłowa 39/2, 77-330 Czarne.

Sprzedam Magazyn Amiga 1/93-7/95 po 1.9zł (całość za 50 zł), Gambler 1, 4/93, 12/94 (1.3 zł). **Marcin Mikołajczyk**, os. Kopernika 8F/2, 73-110 Stargard Szczeciński.

Sprzedam archiwalne czasopisma wszystkie numery: ŚGK, Secret Service, TS 8-37, Computer Studio. Cena 2-3 zł/sztuka. **Dariusz Ciesielski**, ul. Pomorska 2/3, 41-500 Chorzów.

Sprzedam Secret Service 1-23, ŚGK od 5/93 do 4/95, Gambler od 3/94 do 3/95 po 2 zł za sztukę. **Tomasz Tippe**, ul. Orłowicza 1/54, 10-684 Olsztyn. tel. 42-05-21.

Sprzedam Amigę 600 1 MB, 2 myszy, joystick, literatura (ŚG, SS, TS), 100 dysków, dodatki. Cena 600 zł. **Maciej Kordel**, ul. Długoszowa 26, 72-010 Police, tel. 175-41.

Sprzedam Amigę CDTV (1MB RAM, przełącznik A500/CDTV-interface-mysz), joystick, pilot CD, literatura (1994), cena 600 zł. **Jacek Jurgielewicz**, ul. Strzałowa 3a/11, 87-100 Toruń. tel. (056) 16-39-78.

Sprzedam Amigę 600 plus dyski za 520 zł. **Andrzej Taga**, ul. Kazimierza Wielkiego 1/21, 39-100 Robczyce.

Sprzedam Nintendo + 4 cartridge + pistolet. Komplet tylko za 200 zł. **Paweł Łupkiewicz**, ul. Adama Asnyka 6, 87-500 Rypin.

Taniocha!!! Sprzedam Atari 65XE, trubo, magnetofon, za 25 zł. **Artur Kosiński**, ul. Stolarska 9/19, 03-444 Warszawa, tel. 618-07-75.

Sprzedam cartridge do Pegasusa z grą Goal III, cena 10 zł. **Michał Sztramski**, ul. Torfowa 3/1, 70-772 Szczecin. tel. 612-432.

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB RAM, przełącznik Chip/Fast, boot-selector, modulator. Cena 510 zł. **Arek Zająć**, ul. Litewska 31/30, 41-200 Sosnowiec. tel. 191-91-12.

Sprzedam A500 1MB, 2 joysticki, mouse pad, 100 dysków + pudło. cena 550 zł, stację 3.5" za 150 zł, dodatkową mysz za 20 zł. **Maciej Łapa**, ul. Mickiewicza 12/17, 05-510 Konstancin k. W-wy. tel. (02) 756-39-85 po 20.

Sprzedam IBM AT 16 MHz, HDD 20 MB, FDD 5.25, 1.2 MB/320 KB, Monitor mono z filtrem, dyskietki. Cena 850 zł. **Dariusz Komorowski**, Długowola 27, 05-610 Goszczyn.

Sprzedam monitor do Amigi kolorowy Philips, cena 550 zł. **Michał Karczewski**, Myczkowskiego 4c/29, 80-215 Gdańsk, tel. 47-65-78.

Sprzedam C64, magnetofon, joystick, pokrywa na klawiaturę, 25 kaset, cena do uzgodnienia (ok. 220 zł). **Marek Lewiński**, ul. Prokopa 5/9, 41-910 Bytom, tel. 182-15-91.

Sprzedam gry do Pegasusa - cena 18 zł sztuka, wyjątkiem jest Złota Piątka (30 zł). **Marcin Naglik**, ul. Kościuszki 5/14, 62-800 Kalisz. tel. 779-72.

Sprzedam monitor Samtron SN-470, SVGA mono, 14", 250 zł. **Krzysztof Woch**, ul. Połaniecka 2/4, 22-100 Chełm, tel. 032 637-592.

Sprzedam drukarkę igłową Schneider Sprinter 180 + dużo papieru, inne dodatki, do Amigi za 250 zł. **Maciej Wilangowski**, ul. Kusocińskiego 24/13, 64-920 Piła.

Sprzedam drukarkę Star LC-100 24 (24 igły), mało używana, kabel, papier - 570 zł. **Jadwiga Krawiec**, ul. Berlinga 4a/2, 66-400 Gorzów Wlkp.

MARKET

Oryginalne gry na A500: Birds of Prey (20 zł), UFO (15 zł), oryginalne gry na CD-ROM PC (cena do uzgodnienia). **Karol Sikora**, ul. Babina 8/21, 62-800 Kalisz. tel. 062 747-29.

Sprzedam komputer: stan bardzo dobry!!! Amiga 600, zasilacz, mysz, joystick, disk box, ponad 70 programów/gier. Cena 960 zł. **Łukasz Wesolek**, ul. Karpacza 35/2, 85-164 Bydgoszcz, tel. 71-87-90.

Amigę 500+ 2 MB RAM (roczna), monitor kolorowy Commodore, 400 dysków, pokrywa, joystick, opisy gier, pudełko na dyski. Całość 1100 zł. **Andrzej Lewicki**, ul. Gwarecka 27/24, 41-500 Chorzów.

Sprzedam C64, stację dysków, 300 gier, cartridge, joystick, magnetofon, literatura, 2 pudełka, stan dobry, cena 200 zł. **Grzegorz Zatoryb**, ul. Szklarska 6/8, 54-138 Wrocław. tel. 51-45-55.

Amigę CD 32, mouse, joy pad * 2, 3 * CD, cena 650 zł, gwarancja. Amigę CD 32, 3* CD, 520 zł, gwarancja. **Marek Turkowicz**, ul. Aleja Zjednoczenia 3/9 m 106, 01-829 Warszawa, tel. 66-32-250 (8-20).

Sprzedam gry na Amigę CD32: Microcosm (80 zł), SubWar 2050 (100 zł), Dangerous Street (40 zł). **Leszek Gryzek**, ul. Osiedłowa 6, Wilkowiczki, 44-180 Toszek. tel. 133-54-19.

Sprzedam Amigę 1200 HD/170 MB, monitor Philips kolor, oprogramowanie 160 MB, pełny osprzęt, cena 2000 zł. **Tomasz Sutkowski**, ul. Poznańska 9/32, 44-335 Jastrzębie Zdrój. tel. 718-517.

Sprzedam oryginalne gry na A500, Mentor (20 zł) Za Żelazną Bramą (20zł), Łowca (15 zł), Dungeon Master (20 zł), **Sebastian Herak**, ul. Bileska 110, 43-520 Chybie, tel. 190 po 16.

Sprzedam oryginalną grę Shadow Lands, tylko A500/600 z polską instrukcją obsługi, cena 22 zł. **Konrad Pawlonka**, Bąkowiec 112, 26-930 Garbatka, Sieciechów 96, woj. radomskie.

Sprzedam Amigę CD32, gry Oskar, Diggers, Microcosm, Ban-shee, cena 550 zł, monitor 1084S cena 400 zł, w komplecie 850 zł. **Mariusz Zwierz**, ul. Błonie 9/13, 05-300 Mińsk Mazowiecki.

Sprzedam 70 gazet, komplet 60 zł; powiększalnik Krokus kolor - 85 zł lub zamienię na osprzęt do Amigi 1200, CD 32. **Marcin Trusz**, ul. Sienkiewicza 2/13, 23-400 Biłgoraj, tel. (084) 86-15-11 po 16.

Sprzedam oryginalne gry na Amigę: Universe (50 zł), Skarbnik (10 zł), komplet 55 zł. **Jarosław Zachwieja**, ul. Szalaj 48, 34-460 Szczawnica.

Sprzedam dysk twardy 2.5 cala (Seagate) 40 MB do A600/A1200. Cena 150 zł. **Leszek Kampczyk**, ul. Bednorza 24/1, 40-386 Katowice.

Sprzedam Amigę 1200 HDD 260 MB na gwarancji, 170 dyskietek, 2 joysticki, czasopisma Amiga, Amigowiec, cena 1400 zł. **Mirosław Zwierz**, ul. Lipowa 6, 59-700 Bolesławiec.

Sprzedam A600 1 MB RAM, mysz, mouse pad, 115 dysków, pokrywa na klawiaturę, 2*disk box na 3.5", cena 600 zł. **Piotr Dylewski**, ul. Kościelna 77/40, 25-200 Wołomin, tel. 787-47-92.

Sprzedam Amigę 500 1 MB RAM, stacja 3.5", 2 * mysz, 150 dysków + 3 oryginały (Black Crypt, Shadow Lands, Legends of Valour), 80 magazynów, joystick, osłona, disk box, cena 600 zł. **Andrzej Szaladziński**, Broniewo 43, 88-180 Złotniki Kujawskie, woj. bydgoskie.

Sprzedam Amigę CDTV z wyłącznikiem CD-ROM, 1 MB RAM, stację dysków, joysticki, pilota. Cena 750 zł. **Jacek Szymanek**, ul. Floriana 3/6, Bydgoszcz, tel. (052) 28-73-41

Sprzedam A500 1MB RAM, mysz, joystick, pokrywa, literatura, 100 dysków, stan idealny, cena 500 zł. Możliwość 2 rat. **Oskar Gras**, ul. Łobeski 8a/1, 73-312 Starogard, tel. 500-18.

Sprzedam Amigę CDTV przełącznik A500, mysz, stacja, interfejs, pilot, klawiatura, monitor zielony, cena 700 zł. **Adam Pilar-ski**, ul. Św. Wojciecha 42/630 Bytom, tel. (032) 186-62-31 po 16.

Sprzedam A500, 300 dysków, modulator, stacja 3.5", rozszerzenie do 1 MB, 2 joysticki w idealnym stanie, z przykrywką na klawiaturę. Cena 560 zł. **Marcin Płaszewski**, ul. Sieciechowska 1/26, 01-928 Warszawa, tel. 669-87-54.

Po wielu latach dominacji wielkiego HITU - DOOMA na PC-ta również na AMIGĘ powstała gra dorównująca mu jakością grafiki, szybkością działania oraz niesamowitą wprost "grywalnością". OTO nasz produkt: pierwszy na świecie amigowski odpowiednik DOOMA!

Gra zrealizowana jest w klimacie grozy, śmierci i krwi. CYTADELA jest mrocznym i posępnym miejscem wszechświata. Dla odważnych spełniam się a dla słabych miejscem ich chrztu. Ponad 20 etapów piekła na najwyższym światowym poziomie graficznym i muzycznym. TA gra, zanim powstała stała się najlepsza.

Dodatkową atrakcją jest intro - doskonały renderowany film...



wymagania: dowolna amiga z 1 mb ram

80-853 Gdańsk
ul. Wały Jagiellońskie 1
budynek ŻAKA

tel. (058) 31-41-15 w. 33
fax. (058) 31-33-38 w. 55

cena det. 39.9!
dzwoń i sprawdź nowe ceny!



GRA NIE DLA CIEBIE

REPLAY

REPLAY

PROGRAMY SHAREWARE I PUBLIC DOMAIN

Duży wybór gier: strzelanki, platformówki, strategiczne... Dema, moduły muzyczne oraz tysiące programów użytkowych dla komputerów AMIGA. Dyski z serii 17BIT COLLECTION (3800 dysków), FRED FISH (1000), Arug, AMIGAN, NEW ZELAND, Tbag, ASSASSINE GAMES, AMINET. Polecamy: CYBERTECH CORP AGA - super strzelanka w stylu Alien Breed - 2 dyski, JETSTRIKE DEMO (A500, 600, 1200) - demo doskonałej gry - 1 dysk, THE SHEPHERD - gra strategiczna - 1 dysk, GIDDY - świetna platformówka - 1 dysk, KLONDIKE AGA - doskonały pasjans - 3 dyski.

CO MIESIĄC WIELE NOWOŚCI.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym (zapłata przy odbiorze).

Tylko 2,50 zł (25.000 starych zł) za jeden dysk + koszty wysyłki.

Katalog (2 dyski z niespodzianką) z naszą pełną ofertą można otrzymać po przesłaniu 3,00 zł (30.000 starych zł).

REPLAY

SKR. POCZT. 79, 30-024 KRAKÓW 65
TEL. (012) 49-78-01

NAZWA (A-C)	TYP	CENA
18 (AMIGA) animacje wyłącznie dla dorosłych	D	4 zł
2 Unlimited (AMIGA) moduł The Real Thing grupy 2Unlimited	D	5 zł
ACTION REPLAY (A1200) odpowiednik sprzętowego Actiona	D	6 zł New
ALIEN BREED 3D (A1200) Doom na Amigę, obszerne lokacje	U	6 zł New
ALIEN CARNAGE (PC286VGA) facet z plecakiem odrzutowym	G	10 zł
ALLADYN (A1200) 1 etap gry na podstawie filmu Disneya	G	3 zł
ASTRO 22 (AMIGA) astrologia dla każdego	U	4 zł
AWORLD (AMIGA) atlas świata, mapy, dane, zestawienia	U	10 zł New+
BANSHEE (A1200) 1 etap najlepszej strzelanki świata	U	6 zł
BOMB PAC (A1200) minier & pacman w jednym	G	4 zł
BOPPIN (AMIGA) uwalniaj duchy swoich kosmicznych braci.	G	4 zł New
BOULDER DASH (AMIGA) zjadacz diamentów w akcji	G	4 zł
BOUNCEN BLAST (AMIGA) musisz przejść zaczarowany świat	G	4 zł
BRATWURST (A1200) lauzer pojeźdem w labiryncie, 2 graczy	G	6 zł New
BREAKING HEADS (A500+/600-2Ram/A1200) karate, 3 dyski	G	12 zł New
BRUTAL PAWS OF FURY (AMIGA) karate, 1 przeciwnik	G	3 zł New
CANNON FODDER II (AMIGA) dodatkowe 4 levely tego przeboju	G	6 zł
CANNON FODDER II (AMIGA) następne 4 levely (kosmiczne)	G	6 zł
CARD GAMES DELUXE (A1200) Poker & Black Jack, 3 dyski	G	9 zł
CHANEQUES (A500+/600/1200) gra podobna do Lemmingów, 2D	G	12 zł New+
CHARR (AMIGA) to samo co TANKS, dużo nowych broni	G	6 zł
CINDY CRAWFORD (AMIGA) zdjęcie znanej modelki, 2 dyski	G	6 zł
CINDY CRAWFORD AGA (A1200) to samo, tylko AGA, 2 dyski	G	5 zł
CLASSIC ARCADIA (AMIGA) dla małych dzieci	G	6 zł
COLONIAL CONQUEST II (AMIGA) strategia kosmiczna	D	4 zł
COOKIE (AMIGA) dla małych dzieci, zbierasz składniki zupy	G	4 zł
CROAK (AMIGA) przeprowadzasz żabę przez zatłoczoną jezdnię	G	4 zł
CYBERGAMES (AMIGA) walki na miecze, niesamowita grywalność	G	12 zł New+
CYBERMAN (AMIGA) zjadacz kropek w 3 wymiarach	G	6 zł
CYBERSPHERE (AMIGA) super odbijanka	G	4 zł
CYBERTECH (A1200) coś jak Alien Breed, chodzisz komandosem	G	6 zł

* (AMIGA) - program działa na wszystkich Amigach
* TYP: G (gra), U (użytek), D (demo), New (nowość)
* Znacznik "+" - otrzymujesz dodatkowo dysk z polskim magazynem lub grą
* PC286VGA - program dla PC, minimum 286 (AT) z kartą VGA

UWAGA! Do CENY doliczamy koszty przesyłki.
Zamówienia prosimy kierować na adres:

PROLine s.c.
P.O.Box 36
05400 OTWOCK

ROZSZERZENIA PAMIĘCI

KOPROCESORY PGA

68881 - 16MHz	39 zł
68881 - 20MHz z oscylatorem	49 zł
68882 - 16MHz	99 zł
68882 - 20MHz z oscylatorem	109 zł
68882 - 33MHz z oscylatorem	190 zł
68882 - 50MHz z oscylatorem	390 zł

ELBOX 1200/4MB

Rozszerzenie do Amigi 1200 o 4 MB 32-bitowego FAST RAM z zegarem i podstawką pod koprocesor. Współpracuje z rozszerzeniem ELBOX PCMCIA/4MB. Najszybsze rozszerzenie do Amigi 1200. Maksymalna ocena w teście Magazynu Amiga 9/94. Cena: 479 zł

ELBOX 500/2MB

Rozszerzenie do Amigi 500 o 2MB RAM. Wybór konfiguracji pamięci myszą i joystickiem. Test w Magazynie Amiga 6/93. Cena: 229 zł (bez zegara)
249 zł (z zegarem)

ELBOX CDTV/2MB

Rozszerzenie do Amigi CDTV o 2 MB FAST RAM z układem akumulatorowego podtrzymywania zegara. Test w Magazynie Amiga 12/94. Cena: 243 zł

ELBOX 500/0,5 MB

Rozszerzenie do Amigi 500 o 0,5 MB RAM. Cena: 45 zł (bez zegara)
65 zł (z zegarem)

ELBOX 600/1MB

Rozszerzenie do Amigi 600 do 2 MB CHIP RAM. Cena: 139 zł (bez zegara)
159 zł (z zegarem)

ELBOX 500+/1MB

Rozszerzenie do Amigi 500+. Amiga z tym rozszerzeniem ma 2 MB CHIP RAM. Cena: 90 zł



ELBOX

30-702 KRAKÓW, ul. Lipowa 4
TEL. 23 66 77 wew. 10 48



Pytaj w sklepach! Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym po doliczeniu kosztów przesyłki.

Zamówienia: 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99 • TEL. (0 12) 23 66 77 wew. 10 48 • FAX (0 12) 22 36 39

ELBOX[®] computer

Zestaw ŚGK

Scan by Vangis 2010 for Retroreaders.nakii.pl



Zestaw AMIGOWCA



TEN ZESTAW
MOŻE BYĆ
TWÓJ
ZA JEDYNE
12 zł/120 tys. zł

Szanowni Państwo!

Z uwagi na zastraszająco
wysokie opłaty przy
przesyłaniu przesyłek
za zaliczeniem pocztowym
(w naszym przypadku
dochodzące nawet do 50%
ceny zamówienia) serdecznie
prosimy o wpłacanie w/w sumy
(12zł) bezpośrednio na nasze

konto z dopiskiem: np.
"ŚGK zestaw 9/95" lub
"zestaw Amigowców 9/95".
W związku z powyższym
prosimy o nie przysyłanie
kuponów do redakcji.
Prosimy również o sporą
dozę cierpliwości - przelewanie
pieniędzy, zorganizowanie
wysyłki i sama wysyłka mogą
niestety "trochę" potrwać.

Za wszystkie utrudnienia
serdecznie przepraszamy
i prosimy o zrozumienie.

OFERTA WAŻNA DO
15 PAŹDZIERNIKA

WYDAWNICTWO

ALFIN

sp. z o.o.

Numer konta:
Bank PKO S.A.

Bydgoszcz

5.09011-400933.9-2511-30-111.0